

RETRO
MANIAC
#12
MARZO 2018 I www.retromaniac.es
juegos cla... indiezone nuevos sistemas móviles ¡tiene pinta retro!
536
PÁGINAS REPLE-
TAS DEL MEJOR
RETRO!
ESPECIAL
SWORD OF IANNA
Alfonso Azpiri
La abadía del crimen
RetroMadrid 2017
Oda al formato físico
8 partidos de fútbol
Historia de Apple II
Destripe G&G
Un paseo por Cuauhtemoc
Cómo se hizo Blake's 7
RetroSevilla 2017
El Mundo del Spectrum
Zapping
III Arcade Con
Promesas incumplidas
Sonic Mania
80's Overdrive
3Dfx y el arcade
Killer Instinct
Fight'n Rage
¡Y mucho más!
¡Explosión
INDIE!
SUPER HYDORAH, ABU SIMBEL PROFANATION
C64, GHOST, BLASPHEMOUS, A HOLE NEW WORLD
City Connection (Arcade) • Fields of Glory (PC) • Land of Illusion (Master System) • Cobra Mission (PC) X-Men (SNES)
Virtua Racing (Mega Drive) • Magical Quest (SNES) • Koudelka (PSX) • Terminator 2 (Game Boy) • Shinobi (Arcade)

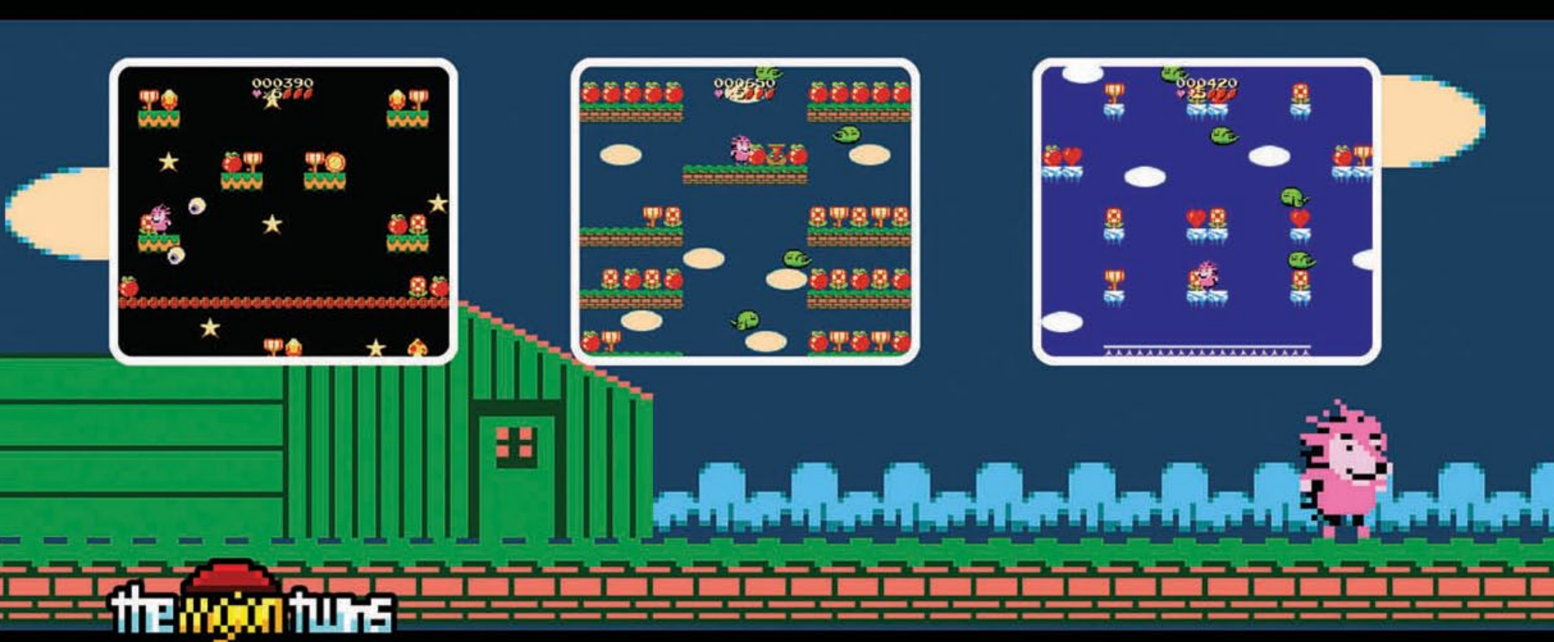


EL ERIZO QUE DE VERDAD MOLA, POR FIN EN TU NES!





Revive tu infancia en este nuevo juego de plataformas para tu NES. Disfruta de un sorprendente scroll vertical vertiginoso, tipo Rainbow Islands, pero sin los arco iris tan cursis... y con extra de nostalgia.





RetroManiac Magazine

Es una revista gratuita e independiente que se distribuye en Internet a través de la web **www.retromaniac.es**

Dirección, redacción, maqueta y diseño:
David.

Redacción:
Chema (@octopusjig).
Federico J. Álvarez (Speccy.org).
Jaime (@TenTonToon).
Javier (@vampirro).
Juanma (@JuanmaNPI).
Mauri Fernández (@imsai8080DnG).
Pedja (@PedjaPixeblog).
Pepe Luna (@Pepe_Luna_).
Tiex (@diariodeunjugon).
Zed (@ZedRetroManiac).

Colaboradores en este número:
Adol (El Rincón de Adol); Akomander; Alex Highsmith (www.shmuplations.com); Asociación RetroAcción; Chema Enguita; Ckultur (www.retroentreamigos.com); Dani (RetroBadajoz); David Torres (www.retrolaser.es); Domingo Cáceres; Eva Gaspar; Francis Equinox (www.retroentreamigos.com); Gemma (Cocina con Gemma); José Manuel «Espetero» Timonet; José Martín (La Hora Retrona), José «Jotego» Tejada (@topapate); José María Climent, Kaiser77 (www.kaiserland77.com); Miguel Ángel García (ZXdevs); Pulpofrito (www.pulpofrito.com); Rafael Corrales (@MadriSX); Raya y Redondo (DeLaC Aventuras); Ricardo Suárez, @anchuela (Deus Ex Machina); Sebastián Tito (Coliseo Digital); Sergio Presa; Toni (PixelsMil). Manu (@manuelsagra).

Ilustración portada:
Juan Muñoz (loloxomoxo.deviantart.com)

Ilustración Apple II:
Clara Rodrigo (https://goo.gl/RpTbhG)

Capturas de pantalla y arte:
Mobygames, emuladores, archivo propio.

ISSN 2171-9969

¡BIENVENIDOS!

¿Un «hasta luego»?

En 2010 nacía RetroManiac, una nueva revista y una web que surgía desde el corazón, la diversión y las ganas por aprender. Ahora, casi 8 años de aquello —se dice pronto— llegamos al número 12 compartiendo la actualidad retro (graciosa contradicción), el videojuego *indie* y todo aquello que rodea esta nuestra pasión por los videojuegos.

Aquel primer número 0 de RetroManiac nació sin ninguna pretensión; únicamente como experimento para aprender algo más acerca del diseño editorial y, de paso, contribuir un poco a aquella incipiente escena de diseño de videojuegos independiente que irrumpía con fuerza y al interés por el videojuego retro que se afianzaba más allá de los típicos círculos de usuarios que jamás abandonaron sus sistemas clásicos. El retro estaba de moda, y no solo en los videojuegos. Las editoras y productoras lo sabían, así que los mercados digitales comenzaron a abarrotarse de lanzamientos *viejunos*. El paraíso para el nostálgico recalcitrante, y una nueva forma para muchas empresas de llenar el depósito de tío Gilito con bolsas con el símbolo del dólar.

Sea como fuere, recibimos mucho apoyo de una comunidad ávida por publicaciones de este tipo: fiel, respetuosa y consecuente. Jamás olvidaremos el impulso que supuso que Akihabra Blues —con Cristian al frente— nos dedicara una bonita entrada en su conocida web en nuestros inicios. Gratitud infinita a aquellos primeros lectores que nos dieron la bienvenida, que intercedieron por crear la primera campaña de *crowdfunding* para sacar la revista en papel, estampando a fuego sus nombres en la contraportada de la revista, y a todos los que nos han seguido durante todos estos años; sin vosotros nuestra existencia hubiera sido imposible —de hecho, lo sigue siendo. Gracias también especiales a Eduardo y Emere, que creyeron y nos echaron una mano también casi desde el principio; y a todos esos amigos que con sus 'anuncios' nos apoyaron a su manera. Y cómo olvidarnos de todos esos redactores y colaboradores que han aportado su granito de arena en RetroManiac: apasionados de los videojuegos, amantes de los píxeles, del ocio electrónico que hace dos o tres décadas vivieron en primera persona. Gracias infinitas también a vosotros, por vuestro tiempo y dedicación.

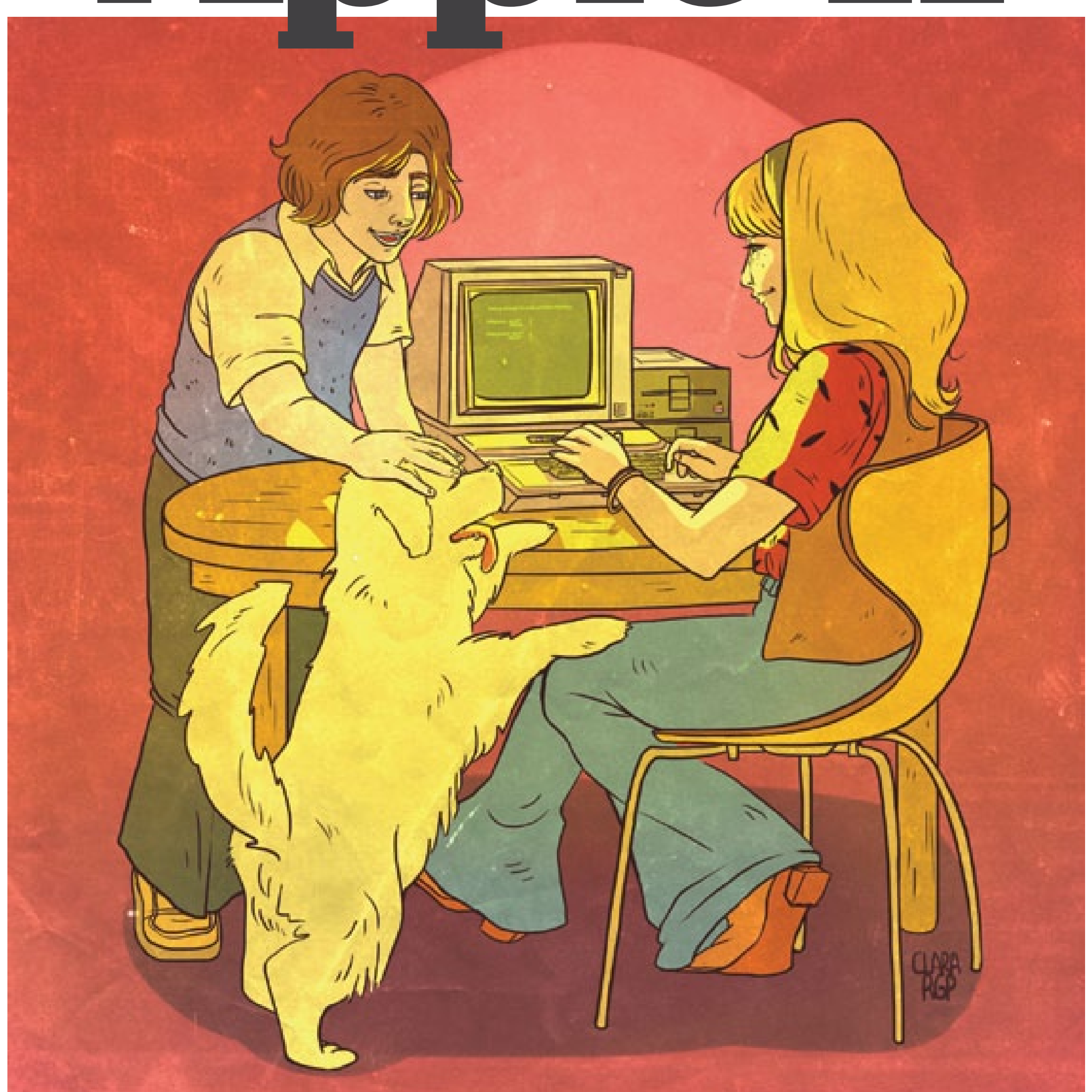
RetroManiac cierra una primera época; es hora de afrontar otros retos, otros horizontes nos esperan. No es un adiós definitivo —continuaremos trabajando en la web— pero con este número descansaremos de nuestra cita atemporal con la revista. ¡Hasta siempre!

David.

 Busca en Facebook "RetroManiac", y hazte amigo.

 http://twitter.com/RetromaniacMag

40 años de Apple II

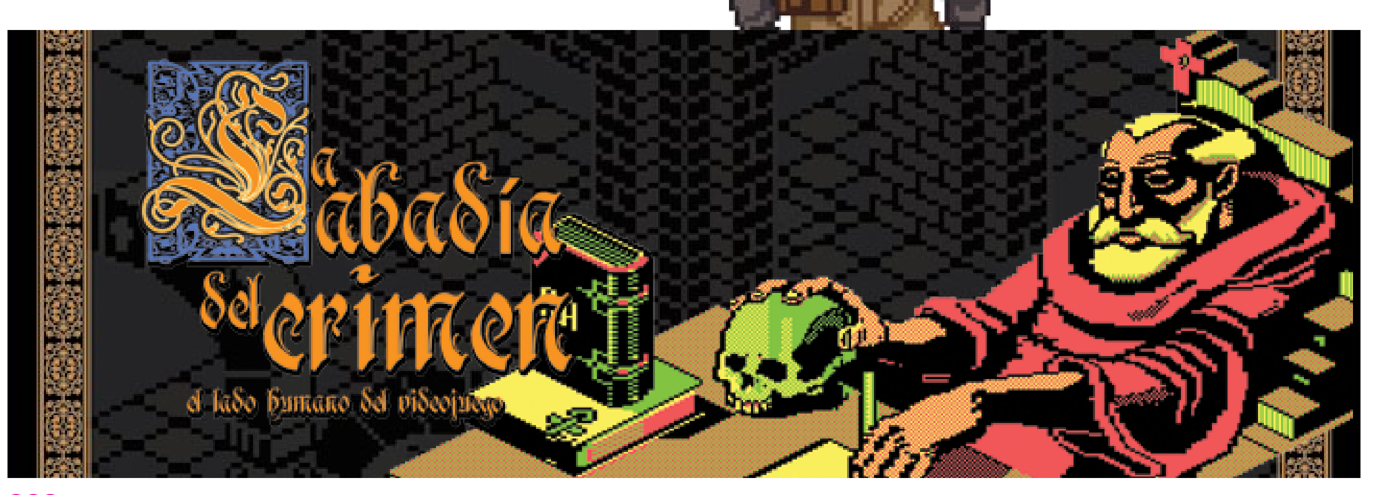


A finales de los 70 irrumpia con fuerza el Apple II en las casas de aquellos que podían adquirir el ordenador. Comenzaba una nueva época en la informática. No te pierdas su historia en nuestro artículo especial. ¡40 años no son nada! *Ilustración: Clara Rodrigo.*

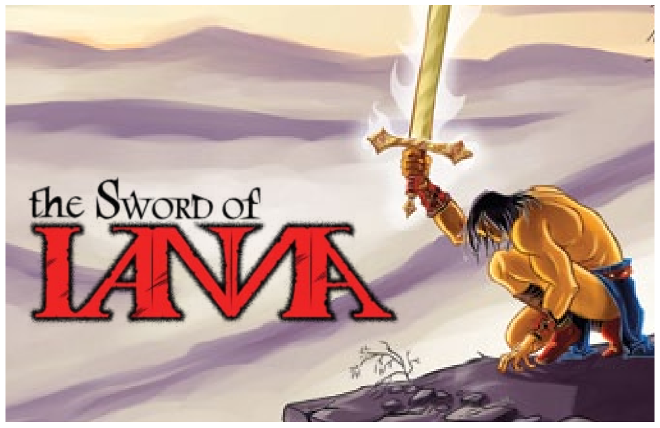
Cuando estoy en la carretera soy indestructible. NADIE puede detenerme.

CONTENIDOS

número 12 | Marzo 2018



328 **Un obra maestra para el recuerdo.** Con sus detractores y adoradores, es imposible desligar La abadía del crimen de la historia de los videojuegos en nuestro país y fuera de él. La exposición organizada por la AUIC sirve como reconocimiento de un trabajo inmutable al tiempo que Rafa Corrales nos presenta en primera persona.



256 **Especial *The Sword of IANNA***
El análisis más completo de una obra maestra para Spectrum y MSX2. ¡Incluye mapa y 'patas arriba'!



318 **Campeón de liga**
Repasamos algunos de los videojuegos de fútbol más conocidos para ordenadores de 8 bits.



448 **La redención de Sonic**
Sega consigue por fin poner de nuevo a su héroe predilecto a la altura que se merece. Y en 2D.



524 **¿El mejor *beat-em-up* del momento?**
Hablamos con el creador de uno de los títulos de lucha callejera más impactantes de los últimos años.

www.retromaniac.es



342 Destripamos *Ghost'n Goblins*
Para José Tejada el arcade de Capcom no tiene ningún secreto.



350 ¡Ponla a cargar otra vez!
Viaja con nosotros a una época donde las cintas eran las reinas de los juegos.

RETROMANIACOS

14 Comentarios del blog
16 Tu colección
18 El Club de la Lectura
22 Cocina Geek
24 Entrevista Pulpofrito

PRESS START

32 RetroMadrid 2017
68 Alfonso Azpiri
102 III Arcade Con
120 RetroPixel 2017
132 RetroSevilla 2017
162 El Mundo del Spectrum
178 Shadows of Sergoth
184 Entrevista Thimbleweed Park
202 PALetilandia
204 Indiana Jones y la última cruzada

ZAPPING

210 Another World de Delac Aventuras
212 Mad Show de Pixelsmil
214 Stela II de Miguel Ángel García
216 Willow de La Hora Retrona
220 Blue Shadow de La Hora Retrona
224 Art of Fighting de Deus Ex Machina
226 Chrono Trigger de Shmuplations
232 CBMprg Studio de Retro entre amigos
240 Sexo, mentiras y cintas de Spectrum de Retro entre amigos
242 Entrevista Fernando Yago de Retrolaser
248 Entrevista Javier Valero de Retrolaser

412 Un paseo por Cuauhtemoc
¡Mapa y solución completa del juego de 4Mhz!

PLAYING

448 Sonic Mania
454 A Hole New World
457 Mini Ghost
458 Wonderboy: The Dragon's Trap
461 Tina's Adventure Island
465 Abu Simbel Profanation C64
472 Owlboy

REPORTAJES

300 La historia de 3Dfx y los arcade
360 Cómo se hizo Guns & Riders
364 Apple II
396 Cómo se hizo Linaje real
406 Cómo se hizo Maldita Castilla 3DS
418 Blake's 7 y patas arriba
432 Promesas incumplidas
480 Retrodossier Killer Instinct

ZONA INDIE

490 Narita Boy
498 Joymasher
506 Blasphemous
514 Super Hydorah
524 Fight'n Rage

LOADING

12 City Connection
66 Fields of Glory
160 Cobra Mission
254 Hole Land
316 Land of Illusion
348 Magical Quest
404 X-Men
416 Virtua Racing
444 Koudelka
478 Terminator 2
532 Shinobi



City Connection

Pura nostalgia.
A nadie le extraña que un sabor, un olor o un sonido nos haga viajar atrás en el tiempo a momentos en los que tenemos recuerdos clave. Los videojuegos también tienen esa capacidad de hacernos atravesar océanos de tiempo, como si lo hiciésemos a través de un agujero de gusano, y revivir tiempos generalmente mejores.

LOADING...



SISTEMA: Arcade
AÑO: 1985
GÉNERO: Plataformas
PROGRAMACIÓN: Jaleco
PUNTUACIÓN: ✱✱✱✱✱

Cuando era pequeño, durante muchos fines de semana al año y en todos los periodos vacacionales, nos desplazábamos a un pequeño pueblo del Pirineo de Huesca en el que nació mi abuelo. De camino hacia allí parábamos en un bar restaurante de carretera ubicado en el pueblo donde había nacido y crecido mi padre, a orillas de un embalse. En 'El Jabalí' mi hermano y yo nos entreteníamos mirando los expositores de llaveros, los giratorios de cintas de casete con grandes éxitos de Georgie Dann, Bordón 4... además de las de chistacos de Arévalo o Eugenio. Y por supuesto, había una recreativa.

No consigo recordar muchos de aquellos juegos, pero sí el *City Connection*, que tanto me impactó. Un juego en el que controlas un pequeño cochecillo con el que tienes que ir pintando de color unas plataformas mientras esquivas coches de policía y vas dando saltos. Cogiendo latas de aceite puedes disparar a los coches de policía, que empiezan a hacer trompos, y entonces puedes empujarlos para deshacerte de ellos. Y lo mejor de todo, de vez en cuando aparecía una sonriente vaca contra la que no podías chocar, para no perder una de tus preciadas vidas. De fondo, la ciudad de Nueva York, con su Estatua de la Libertad, sus Torres Gemelas y su Empire State. Es el único nivel al que llegué a jugar, aunque había más ciudades.

Cuando con los años descubrí MAME y llegué a *City Connection* me invadió la nostalgia de aquellos años. *City Connection* es para mi, aquel bar, aquellos viajes... pero sobre todo me recuerda a mi padre, que por desgracia murió pocos años después.

A veces los juegos pueden no ser muy buenos, mediocres, pero nos traen recuerdos dulces, amargos, melancólicos. Forman parte de nuestras vidas por unas cosas o por otras.

Comentarios del blog

Visítanos y di la tuya en http://www.retromaniac.es

Como en todos los números, en RetroManiac os planteamos una pregunta en el blog y luego publicamos en la revista las mejores respuestas. La pregunta de este número era:

RetroManíacos: ¿Qué os parece que la OMS declare como enfermedad la adicción a los videojuegos?



@_SrPresley_ dice:

Pues me parece estupendo, me van a dar la larga enfermedad, un grado de disminución y una paga? Donde hay que apuntarse?

@Kalzakath1 dice:

Hostias a ver si me dan la baja hasta que me pase el wolfenstein2 XD.

José Manuel Suárez dice:

Sinceramente me parece una forma absurda de satanizar un hobby que enseña cosas positivas como aprender otro idioma, mejorar la capacidad de recordar cosas, incrementar la capacidad de tomar decisiones y resolver problemas. Por lo que simplemente es una decisión absurda y más en esta época en la que se han hecho numerosos estudios científicos acerca de lo beneficioso que pueden ser los videojuegos y no me parece que jugar excesivamente sea un problema.

PigSaint dice:

Creo que la adicción a los videojuegos debe ser tratada junto al resto de adicciones de su tipo, y que no está causada por los videojuegos en sí mismos, sino por el sistema en el que vivimos.

Creo que cualquier cosa que te proporcione aislamiento de la sociedad de forma temporal o permanente, parcial o completa, a cambio de una experiencia agradable acabará siempre por ser refugio de aquéllos que no son felices en el mundo real, bien por problemas externos de familia, estudios, trabajo, etc. o internos, como por ejemplo una tendencia congénita a la depresión porque tu cerebro no secrete tal o cual hormona en su cantidad adecuada o esté amueblado de tal o cual forma.

Los videojuegos como tales son productos de entretenimiento o incluso expresiones artísticas de sus creadores. No digo que no tengan parte de culpa en apuntalar el propio sistema con protagonistas mayoritariamente jóvenes, guapos, libres… y en definitiva héroes, pero no estoy de acuerdo en tratarlos de forma tan específica, porque me recuerda a tiempos muy oscuros de la prensa que buscaba por propio interés vincular cualquier barbaridad a algo tan extendido como los videojuegos, como si antes de existir éstos no hubieran ocurrido esos crímenes ni existido esas enfermedades.

Así que el problema pienso que no está en los videojuegos sino en aquello que hace a algunas personas refugiarse en ellos. Que seguro que son muchas y muy distintas. Y es eso lo que la OMS y todo el mundo deberíamos preocuparnos por curar.

@soyorman dice:

Según la OMS la transexualidad también es una enfermedad... con eso ya está todo dicho del criterio que tienen.

@frikinautas dice:

Me parece bien. No es lo mismo decir que un videojuego es “adictivo” como hemos hecho toda la vida que la ADICCIÓN a los videojuegos, que, aunque rara (de críos los inquisidores morales quisieron vender a nuestros padres que era mayoritaria) existe.

Kal Zakath dice:

Si declaran la adicción a los vidoejuegos como enfermedad pueden seguir después con la lectura, por ejemplo. Seguramente habrá una medida en la que una afición pase a enfermedad, pero será aplicable a todas las aficiones..

@MascarellDiego dice:

Las adicciones son adicciones, no lo veo mal.

Anónimo dice:

La unica enfermedad de la adicción , es la propia adicción en si. Los videojuegos es algo que está ahí , como la tv , la radio , la emisora, el coche , e el deporte.....todo puede crear adicción , pero somos sólo nosotros responsables de que eso no pase.

@fcogarzia dice:

Yo también quiero mi pensioncita y una plaza de aparcamiento.

PELUCHIN dice:

Es una adicción igual que la adicción a la televisión, las tragaperras, al deporte... Todo puede convertirse en algo malo si abusas de ello. Negar que no exista una adicción a los videojuegos, es el primer paso para convertirte en un adicto.

Todos vemos a diario a niños en el parque, que en vez de estar jugando, están enganchados a la consola o al movil. Si fuera algunos días de la semana solamente, vale. El problema esque esos niños están lso 365 días del año jugando a videjuegos y no tienen otra forma de entretenimiento.

@augurui dice:

Si es una adicción que te limita el hacer otras cosas, no veo por qué no. Pero ya existía antes: se llama ludopatía.

@Vampirro dice:

Los videojuegos pueden crear adicción. Hay casos de muertos por “sobredosis” de videojuegos, las cajas de loot avivan la ludopatía -y peor aún a veces el público al que van dirigidas. Es como poner a niños a jugar a las

tragaperras-, etc. Así que me parece perfecto, siempre que no se utilice esto para demonizar otra vez más a los videojuegos.

Hoz3 dice:
Toda adicción merece ser tratada por especialistas,eso está claro. Aunque también pienso que lo importante no es cual es la adicción si no el por qué genera adicción a un individuo determinado. Detrás de todo quizá se encuentre otro tipo de trastorno emocional que le lleva a alguien a obsesionarse con los videojuegos. No es distinto a la ludopatia o la cleptomania en el sentido de que no deja de ser una falta de control de los impulsos.

Si se declara como enfermedad y eso puede ayudar a padres con hijos con algún tipo de trastorno emocional, bienvenido sea.

Sebastián Tito dice:
Me parece demencial (nunca mejor dicho). Normalmente una enfermedad se produce por elemento externo que está produciendo un daño a tu propio organismo, aunque también existen procesos mentales que pueden derivar en una enfermedad mental (depresión, bipolaridad, esquizofrenia, etc).

En el caso de la adicciones es para estudiarlo con cautela. Previamente tienes que tener una personalidad con querencia a ciertas sustancias o circunstancias. En el caso de los videojuegos es cuestión de dosificar el tiempo que pasamos con ellos. Si este se sobrepasa, ya tenemos un problema de adicción. Creo que es cuestión de según cómo se mire. Es también una adicción comer de manera compulsiva, estar todo el día enganchado al móvil o incluso trabajar más horas de las que aguanta nuestro cuerpo. Visto esto, entonces... ¿También habría que incluir estas acciones como enfermedad? ¿Entraría todo en lo que nos excedemos en esa categoría?

DarthKafka dice:
A mí todo esto me da coseja. Me resulta gracioso cuando hay otras tantas cosas que generan adicción en los niños y están así, a lo loco. No tenéis más que mirar las cosas con gas y azúcar, cacao y azúcar, azúcar y azúcar, o grasa de palma y azúcar. Ahí la OMS y los gobiernos tiene todo un mundo para actuar (ojo, actuar, no dar una rueda de prensa), ya que estamos jugando con la vida de nuestros nenes. Pero claro,las empresas ya "pagan" para poder hacer lo que sea. En fin, que me rallo. En cuanto a videojuegos ya hay un término que se usa desde hace... 30? 40? 60 años? Se llama ludopatía y tiene su tratamiento. Todo, repito todo, Hobby o afición llevada al exceso tiene una patología, sea el sexo, coleccionar cosas o tomar una copa de vino. Estas cosas estaban bien para 1990 en las que los padres no conocían el tema, ahora me parece sensacionalismo barato y una pérdida de tiempo. Qué van a hacer? Prohibir ir al gimnasio por la vigorexia? Suprimir la hora del vermouth por el alcoholismo? Pero una cosa está clara: los padres también han de controlar cuánto y a qué juegan sus hijos. Una vez mas en el sentido común y en su buen uso está la solución...

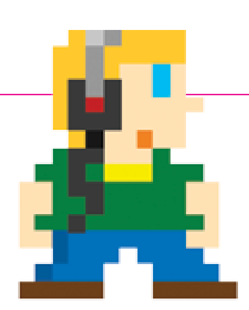
Patricio Adriel dice:
Para todo lo que es placentero no faltará gente que asegure que es terapeútico, educativo y/o adictivo aunque no tenga ni una pizca de evidencia al respecto (y las páginas en videojuegos son especialistas en divulgar supuestas virtudes que nadie pudo probar jamás). Una pena que en la OMS cedan ante semejante cosa, aunque siempre pueden rectificar, como han hecho miles de veces sobre otras cosas. He visto a charlatanes intentando justificar el «todo es adictivo» apelando al principio del placer (que es real) y a patrañas etimológicas, pero nada de eso hace que se generen los complejos mecanismos de dependencia que hay, por ejemplo, respecto de substancias como la nicotina, el alcohol o la cocaina. Respecto a los videojuegos en sí, no nos olvidemos que hay una serie de antecedentes de grupos de presión, como los locos proarmas que siempre buscaron echarle la culpa a los videojuegos de todos los males respecto a la violencia.

Anónimo dice:
La OMS se financia, entre otras, de las grandes farmacéuticas. ¿Nos apostamos algo a que en la próxima década aparece un medicamento para tratar esa adicción?

Sefer dice:
Yo estoy de acuerdo con la declaración de enfermedad a la adicción a los videojuegos, aunque matizando el nivel de adicción. Como toda actividad lúdica, los videojuegos pueden provocar adicción si no se disfrutan con conciencia y en su medida, que aunque seguro que todos nos hemos pasado alguna vez, de forma puntual, horas pegados a la pantalla con algún juego que nos cautivara, hay que reconocer que hay gente que ha llevado esta afición al extremo, con un destino fatal, desgraciadamente.

Yo conozco el caso de un compañero de universidad que literalmente dejo de ir a clase para poder atender a las raids del World of Warcraft, su nivel de adicción era tal que ni él podía controlarla, y aunque no llegó a necesitar ayuda de un especialista, si que tuvieron que tomar cartas en el asunto sus padres, que tuvieron que quitarle el ordenador e intervenirle la cuenta corriente para controlar si compraba tiempo de juego. El chico ya no volvió a la universidad, pero por lo que sé ahora esta "bien". Una historia con relativo final feliz, pero en otros casos se requiere la ayuda de un especialista.

Lo positivo de esto es que con la declaración de la adición como enfermedad se puedan destinar recursos, profesionales y fondos para su tratamiento, lo negativo es que se use para seguir azotando al sector desde la opinión pública.



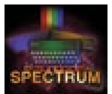
Sintoniza tu PODCAST



Retro Pulpodcast
Nuestros amigos de Pulpofrito se reunen cada dos semanas para su ración de videojuegos retro. Al principio de cada programa, disfruta además con la sección 'Haciendo el indi', con RetroManiac.
www.pulpofrito.com



Fase Bonus
www.fasebonus.net



El Mundo del Spectrum
www.elmundodelspectrum.com



Retro entre amigos
www.retroentreamigos.com



Retro Alba
www.retroalba.es



MSX Extendido
http://msxextendido.blogspot.com.es



RetroActivo Podcast
www.retroactivo.es



Asilo Retro
www.asiloretro.com



Machacándonos el Joystick
www.machacandonos.com

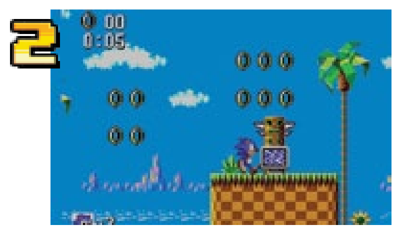


TOPfive

¡Los preferidos de RetroManiac!



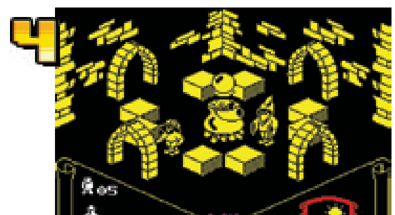
1. R-Type
(Arcade)



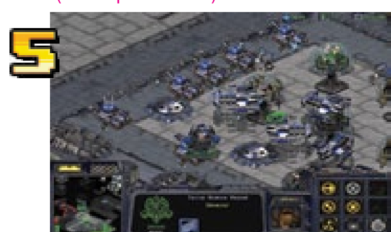
2. Sonic
(Master System)



3. Doom II
(DOS)



4. Knight Lore
(ZX Spectrum)



5. StarCraft
(DOS)

Tu colección

Te mostramos las mejores colecciones de videojuegos y sistemas de los lectores de RetroManiac. Si quieres presentarnos la tuya, envíanos un correo a: retromaniac.magazine@gmail.com



Muy buenas, me llamo Rubén, conocido por estos lares como Adol3 o TitoAdol; entusiasta de todo lo que huela a SEGA y un poco diógenes (al menos en tiempos pasados). Aunque Mega Drive y Saturn son mis principales víctimas a la hora de llenar los pocos huecos que me quedan en mi rincón, son los sistemas exóticos como FM Towns o X68000 los que me tienen más comida la cabeza.

Comencé a finlaes de los 80 con el Spectrum +2 que mis padres me regalaron, y a partir de ahí todo ha sido un no parar. La consola Master System me enganchó definitivamente al mundillo, y tuve un escarceo con Nintendo cuando Sega dejó de fabricar consolas. Por otro lado, mantengo un blog bautizado como 'El Rincón de Adol3', que de vez en cuando actualizo y donde podréis ver también algunas de mis 'chucherías' preferidas. En la foto, rodeado de algunos *seres de luz*, *risas*.



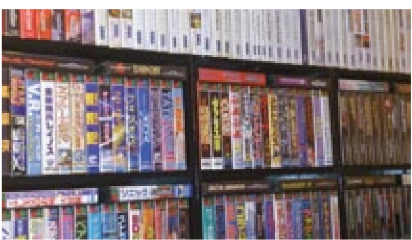


Arriba: «Tuve la gran suerte de adquirir *Snatcher* en su lanzamiento, cosa que me ha creado envidias ajenas, pero sanas». A la izquierda: «El olor a Sega está presente entre estos muros».



Derecha: Otra serie de juegos de Mega CD, en esta ocasión americanos. Destacan sin duda esos títulos que Working Designs se encargó de adaptar desde el mercado japonés, como la serie *Lunar*, o el estupendo *Lords of Thunder* que también hiciera aparición en PC-Engine CD.





Izquierda: «Saturn en versión japonesa, es un catálogo que me vuelve loco. *D&D Collection* es una de mis joyas favoritas». Debajo: «No hace falta decir que los títulos de Mega Drive cubre gran parte de mis paredes, compartiendo hueco con Genesis; como buenos primo-hermanos».







Arriba: «Una vez entras en el mundo de los ordenadores japoneses y otras rarezas, estás perdido». En la imagen de Adol, un par de X68000 de Sharp comparten espacio con un FM-Towns II. ¡No caigáis en la misma tentación que Rubén! Izquierda: «Los sistemas con caja son otra de mis debilidades, algunos son de una rareza extrema, como PC-Engine Duo Monitor».



De vez en cuando dejamos el mando sobre la mesa...



El Mundo del Spectrum +

Dolmen Editorial | 240 páginas | Septiembre 2017 | 23,90 €.

■ La continuación de uno de los libros que más éxito han tenido en el panorama editorial de videojuegos no se ha hecho esperar, y es que el equipo formado por Alejandro, Jesús, Juanfra y Javi, con David Saavedra al mando del diseño y la maquetación, aún tenía cosas para contar, cristalizándose en esta segunda entrega más dirigida —según sus autores— a los conocedores de la plataforma. Mientras que el primer libro estaba pensado a aquellos que querían descubrir el Spectrum sin necesidad de contar con cierto bagaje, en esta ocasión los colaboradores de la conocida web han apostado por las personas, los creativos, los músicos, con nombre propio, y las producciones —herramientas o videojuegos— que convirtieron al Spectrum en la máquina que todos conocemos. Jon Ritman, Steve Turner o Sandy White, comparten cartel con otros notables de la industria del videojuego de la escena internacional y nacional, como es el caso de Víctor Ruiz o Paco Suárez, por poner un par de ejemplos que aparecen en las páginas de este segundo volumen. Pequeñas biografías de estos autores junto a una recopilación de sus juegos, se intercalan con textos acerca del desarrollo de una industria que comenzó siendo muy artesanal y que acabó con fracasos rotundos, flamantes coches deportivos que los creativos adolescentes aun ni podían conducir legalmente, y licencias cinematográficas de millones de dólares.

Interesantes son también los capítulos dedicados a los libros de programación que solían acompañar a los microordenadores de la época, cuya importantísima función educativa dirigió a más de un usuario a dedicarse luego profesionalmente a esta locura de los ordenadores; o el dedicado al *beeper* o el chip AY con la presencia de ilustres como Gominolas. Resulta también muy didáctico saber más acerca de los entrresijos que existen tras algunos de los juegos más impactantes de la plataforma a nivel visual.

Otros textos están dedicados a las historias que podían contarse en los ordenadores a través de sus programas, la preservación o la invención de géneros y mecánicas de juego que de una u otra forma luego han sido reproducidos en los títulos actuales como novedosos. Son puntos de vista atractivos y complementarios que, aunque no llegan a ahondar en la cuestión, si que ofrecen una perspectiva global de lo que fue el *Speccy*. ¡Muy recomendable!


La magia de los gráficos. Trabajando en los 80



Tetris, el juego del que todos hablan

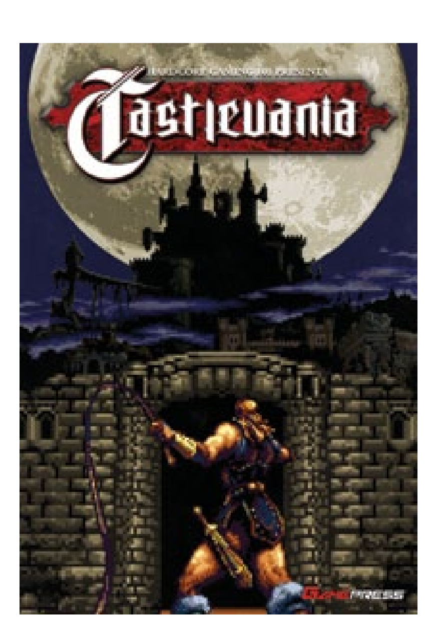
Héroes de Papel | 256 páginas | Diciembre 2016 | 20,00 €.



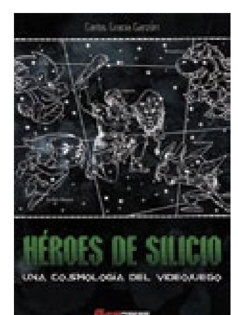
■ Fue la primera publicación de Héroes de Papel en formato cómic, y posiblemente una de las maneras más originales de acercarse a las aventuras y desventuras de la creación y popularización de un juego que nació entre los muros del férreo régimen socialista de la Unión Soviética. Apasionante como ella sola, de por sí la historia de la concepción del juego y el posterior baile de licencias se podría convertir en un *thriller* cinematográfica al estilo *Bourne* en un abrir y cerrar de ojos: ritmo rápido, con espias y potencias mundiales enfrascadas en sus idiologías políticas, giros de guión, trampas, mentiras y secretos... En fin, una historia que en el libro del premiado Box Brown (New York Times) se queda a medio gas debido al punto de vista escogido y a la falta de ritmo en numerosas ocasiones. El autor evidentemente está bien documentado, pero eso no evita que a veces la historia sea obtusa y díficil de seguir, algo en lo que posiblemente determinados lectores caerán si no conocen los detalles de antemano. El estilo característico del autor y la reducida paleta de colores son un acierto, así como la construcción de algunas viñetas y no haber dejado de lado los sentimientos de Alexey Pajitnov al comprobar como le arrebataban su criatura y se la rifaban en medio mundo sin prácticamente nada que decir. En cualquier caso, merece la pena echarle un vistazo y es una forma original para conocer la interesantísima historia que rodeó a la creación de uno de los videojuegos más importantes de la historia.

HG101 Presenta: Castlevania

Gamepress | 168 páginas | Octubre 2017 | 29,95 €.



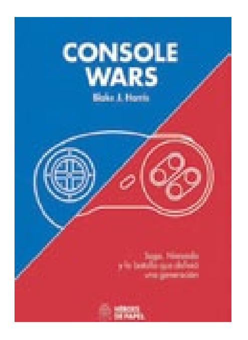
■ El primero de los libros editado, localizado y actualizado de la conocida web Hardcore Gaming 101, tiene como protagonista nada menos que la saga *Castlevania*, una de las series más conocidas y veneradas en esto de los videojuegos. A partir del estupendo material publicado en la web, Kurt Kalata —el autor del texto original— construye un exhaustivo repaso a los diferentes títulos de la saga de Konami, desde sus inicios en Famicom y MSX2, hasta las últimas entregas a cargo de Mercury Steam. Kurt se presenta como un profundo conocedor de la serie, y es sorprendente como explica ciertos detalles de cada una de las entregas, tal y como suele suceder en la página web. El libro incluye además algunos comentarios sobre las diferencias regionales entre los lanzamientos, curiosidades, juegos cancelados y muchas imágenes que han sido mejoradas en esta edición que ahora podemos disfrutar en español. La editorial barcelonesa además se ha encargado de aumentar el número de páginas, mejorar el papel (un estucado brillo que viene genial para disfrutar de tantas capturas de los juegos), y el prólogo de Bruno Sol, toda una figura del periodismo de videojuegos en nuestro país que recuerda con nostalgia como se hicieron con aquellos primeros juegos de importación en Madrid, cuando todo era mucho más difícil de conseguir. Sea como fuere, se trata de un libro de consulta estupendo y esclarecedor.



Héroes de Silicio

Gamepress | Julio 2017 | 19,90 €.

■ Carlos Gracia aborda la historia de los videojuegos desde un punto antropológico nada convencional, en el que se tratan temas como la mitología o la transmisión de historias en el tiempo. Diferente y original.



Console Wars

Héroes de Papel | Junio 2017 | 26 €.

■ La adaptación del original en inglés de Blake J. Harris resulta ser un interesante relato a caballo entre la novela y la investigación que narra la truculenta rivalidad en los 90 y de Nintendo y Sega. Imprescindible.

The Atari ST and the Creative People vol. 1

Microzeit | 400 páginas | Junio 2017 | 39,90 €.

Con la segunda entrega en preparación y el cierre de la trilogía previsto para 2019, el trabajo de investigación del periodista alemán Marco A. Breddin sobre un escenario tan poco trabajado como el del Atari ST es más que bienvenido para todos aquellos aficionados que disfrutamos con este carismático ordenador.

Tras una larga travesía y una campaña de financiación vía Kickstarter de por medio, llegó por fin *The Atari ST and the Creative People vol. 1*, un más que original e interesante compendio de la relación histórica entre los *demosceners* y el desarrollo de videojuegos en Atari ST; ¡la ruptura de las barreras tecnológicas del ordenador al servicio del ocio electrónico! Quizás un tema del que no se habla suficiente y sobre el que el periodista alemán Marco A. Breddin se ha encargado de dar algo de luz: la importancia que jóvenes entusiastas de los ordenadores, entre programadores, músicos y grafistas, tuvieron a la hora de romper las aparentemente limitadas especificaciones de los sistemas de la época: *scrolls* imposibles, cantidad de colores en pantalla simultáneos inimaginables, 'destrozar' la barrera del *overscan* en los monitores... Un montón de técnicas que acercaban a estos grupos conocidos en el underground lo máximo posible hasta el silicio, hasta el hardware, conociendo las máquinas sobre las que producían sus creaciones al dedillo, más allá de las especificaciones oficiales.

Así, en este primer volumen disponible, Breddin hace un paralelismo entre la evolución del Atari ST como máquina lúdica y los descubrimientos que grupos como The Exceptions, Level 16, TNT, Sync, Omega, Overlanders, Delta Force o The Carebears realizaban sobre la máquina de Atari, que carecía de chips de apoyo o memoria extra como sí tenía, por ejemplo, el Amiga (su más directo competidor durante un tiempo) y que, por tanto, ofrecía a la comunidad de seguidores una divertida carrera por ver quién alcanzaba éste o aquel hito, como fuera el caso de 'pintar' en los característicos bordes de la pantalla. La segunda mitad del libro está dedicada a la conversión del grupo The Union en el estudio de desarrollo de videojuegos Thalion, uno de los equipos más reconocidos que trabajaron para el ST, con obras en su haber como *Wings of Death* o *Enchanted Land*. Tanto la edición como el acabado del libro son fantásticos, destacando por mucho en estos aspectos sobre otros libros editados en el mundo de los videojuegos/informática.

Sin embargo, es una pena que la labor de documentación y todas esas entrevistas realizadas para dar forma a este trabajo, queden en parte emborronados por la localización; y es que la adaptación del alemán al inglés cojea demasiado y resta algún punto al acabado profesional del libro. La traducción no es fluida y muchos giros lingüísticos del idioma original no han sido debidamente trasladados al inglés, algo que el autor reconoce y que tratará de subsanar en la producción de la segunda entrega, aún en proceso de producción.



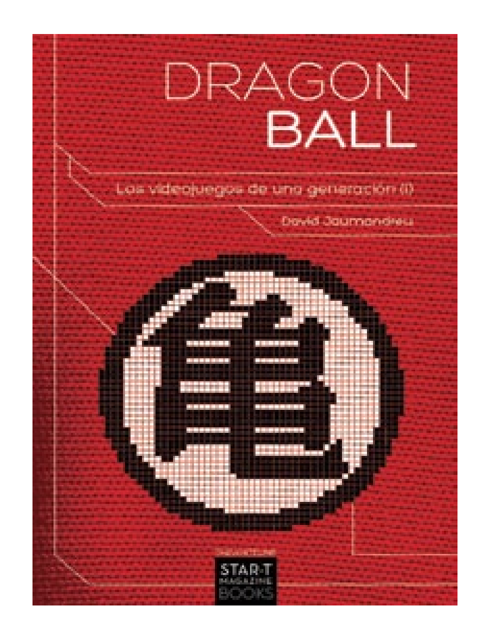
Esta serie de libros tiene visos de convertirse en imprescindibles para todos los aficionados al Atari ST y su escena.





Dragon Ball: Los videojuegos de una generación (Vol. 1)

STAR-T Magazine Books | 248 páginas | Julio 2017 | 17,10 €.



■ *Dragon Ball* es un fenómeno que trasciende barreras culturales o generacionales. Como tal, ha hecho correr (y lo que queda) ríos de tinta acerca de sus diferentes facetas. Pero nadie había entrado a reseñar, analizar y contextualizar los videojuegos basados en la célebre creación del ínclito Akira Toriyama, hasta que David Jaumandreu y la editorial STAR-T tomaron el toro por los cuernos. O el saiyan por la cola... Así, el libro puede considerarse un texto casi definitivo sobre los videojuegos que aparecieron de la mano del fenómeno *Dragon Ball*. Centrado en los juegos lanzados entre 1986 y 1997, los 32 títulos reseñados responden al criterio inicial de haber sido publicados en paralelo a la serie desde un momento muy temprano.

El texto está organizado cronológicamente, dedicando un capítulo a cada uno de los títulos publicados entre esas fechas, comenzando por el poco conocido *Dragon Ball: Dragon Daihikyou* para la igualmente desconocida Super Cassette Vision, y acabando con el mucho más conocido *Dragon Ball: Final Bout* para PlayStation, incluyendo varias recreativas o las máquinas LCD por el camino. Este planteamiento por capítulos permite profundizar en cada título y ofrecer una gran visión de conjunto, aunando datos sobre los propios juegos y el estado de la industria, y poniéndolos en contraposición con el momento de la historia de *Dragon Ball* (en su versión *anime* tanto como el manga original) en la fecha de publicación de cada juego, y otros elementos relacionados. Se nota que David Jaumandreu, es no sólo un experto en el universo creado por Akira Toriyama, sino un auténtico seguidor. Su afición perméa todas y cada una de las páginas del libro, lo que a la vista del asunto tratado, se agradece.

La cantidad de información incluida, pues, en cada uno de sus capítulos, es tremenda, y uno de sus principales elementos diferenciales. Hay más de una sorpresa entre los videojuegos dedicados a *Dragon Ball*, especialmente en sus primeros años. Algunos de ellos no vieron la luz del día fuera de su Japón de origen, o fueron lanzados en plataformas desconocidas en Occidente, con lo que cayeron fuera del radar para la gran mayoría. Gracias a David hemos podido conocer algunas de las *rara avis* que dejó la franquicia, y que para el interesado en el tema justifican por sí solos la adquisición de este libro.

Los textos hacen gala de una buena calidad de redacción y están sorprendentemente libres de fallos ortogramaticales o erratas; sorprendentemente porque no es la línea que suelen seguir este tipo de textos, con lo que ha supuesto un refrescante cambio de tónica. La redacción es generalmente amena, lo que redunda en un buen ritmo —vamos, que si el tiempo disponible lo permite, devoraréis el libro a grandes dentelladas.

Quizás el aspecto más negativo del libro sea su edición; rústica y en blanco y negro, incluso para aquellas páginas repletas de imágenes y capturas de los videojuegos. En nuestra opinión, un libro sobre videojuegos con una carga visual tan grande necesitaria de una impresión a todo color. En cualquier caso, se trata de un trabajo de referencia cuyo valor académico sólo mejorará con la (esperamos que) próxima publicación del segundo volumen.

Entrevista

Charlamos con David Jamandreu, autor del libro y diseñador en el estudio de desarrollo de videojuegos Undercoders.

¿Cuándo descubres Dragon Ball?
A través del *anime*. En Cataluña la emisión llegó hacia el año 90 en el programa infantil Club Super 3 y nos cautivó a todos desde el principio. ¡En el patio de la escuela no hablábamos de otra cosa!

¿De dónde surge el proyecto y cómo aparece la colaboración con STAR-T?
Fue Ferrán González, editor de STAR-T Magazine, quien me propuso la idea. Nos conocemos desde hace bastante tiempo, pues había escrito alguna vez para la difunta revista STAR-T Magazine, y conociendo mi colección y pasión por los juegos de la serie me propuso la idea. No tardé en aceptarla y ponerme manos a la obra ;)

¿Cuándo empezaste a escribir el libro?
Fue a principios de 2016 que me puse a trabajar en el libro, así que en total habrá sido un proceso de año y medio. Antes publiqué en la desaparecida Onez.com una retrospectiva sobre la serie.

¿Cuál es tu juego favorito de Dragon Ball? ¿Y a cuál le tienes un cariño especial?
¡Es una pregunta dificilísima! Al que le tengo un cariño especial es al primer *Super Butôden*. Ese juego costó un dineral de importación, pero durante el verano le sacamos un partido brutal. Sobre el favorito... ¡no te sabría decir! *Hyperdimension* me parece un juegazo incluso para estándares actuales y *Super Butôden 2* una delicia a un jugador. *I dai naru Son Goku Densetsu* me sigue flipando a nivel técnico y por su amor hacia la serie y su secuela tremendamente completa. De la remesa más moderna, el sistema de combate de *Super Dragon Ball Z* es el que más gusta y el *Advance Adventure* o *Super Sonic Warriors 2* de lo mejorcito en portátil. Y si nos vamos ya a los últimos Budokai... ¡cualquiera se decide! ;)

¿Qué es lo siguiente para David Jaumandreu? ¿Está ya previsto el lanzamiento del volumen 2?
¡El segundo volumen ya está en marcha! Independientemente de las ventas, es un trabajo que debe terminarse y aún hay una lista inmensa de videojuegos de *Dragon Ball* por tratar. Esperamos que esté listo para algún momento de 2018. Por otra parte, estamos planteando si es posible volver con una tercera temporada de *podcast* Replay para este año, que tuvimos que abandonar temporalmente por falta de tiempo.

Con Gemma

COCINA geek!!

galletas Space Invaders

Desde el canal Cocina Geek queremos adelantarnos unos meses al 40º aniversario del clásico arcade *Space Invaders*, convirtiendo en galletas a los legendarios invasores para que puedan conquistar vuestro corazón de jugón... ¡siempre y cuando evitéis la tentación de coméroslas!



Nostalgia	Habilidad con joystick	Gráficos
+100	+50	-10

ingredientes

- 250 g. de mantequilla.
- 125 g. de azúcar.
- 450 g. de harina.
- 1 huevo.
- Colorantes alimenticios de color rojo y verde (tipo Wilton).
- Aromas de melón y fresa (opcional y/o sustituibles a vuestro gusto).

herramientas

- Acetato o plástico transparente para las plantillas.
- Rotulador indeleble.
- Cintas para colgar las galletas.



VISITA MI CANAL EN YOUTUBE EN: HTTPS://GOO.GL/DVBJYI



paso 1



Empezamos preparando la masa, con ayuda de una batidora o procesador os será mucho más sencillo, pero también se puede hacer a mano mezclando los ingredientes en un bol. Integramos primero la mantequilla a temperatura ambiente con el azúcar hasta que la mezcla sea homogénea. A continuación agregamos el huevo y volvemos a batir. Por último añadiremos la harina poco a poco (a cucharadas) .

Una vez tenemos la mezcla, dividimos la cantidad total en dos partes. A una de ellas le añadiremos una pequeña cantidad de colorante verde (la punta de una cuchara bastará para teñir la masa) y 5 -6 gotas de esencia de melón. A la otra le añadiremos colorante rojo y esencia de fresa. Envolvemos las dos porciones de masa con film transparente y las metemos al frigorífico durante 1 o 2 horas para que se endurezca al enfriarse la mantequilla, lo cual nos facilitará su manejo a la hora de cortar las galletas.

paso 2

Mientras, con un rotulador indeleble dibujamos en un plástico o acetato los diseños que queremos hacer y los recortamos, pues serán nuestras plantillas (yo he utilizado 4 diferentes).



paso 3

Pasado el tiempo de refrigeración, sacamos la masa del frigorífico y la estiramos con la ayuda de un rodillo.



paso 4

A continuación recortamos las galletas con la forma deseada, ayudándonos de la plantilla que hemos hecho y un cuchillo. Para finalizar, con un palillo haremos un agujero pequeñito en la parte superior central, por la que pasaremos una cinta para colgarlas si lo deseamos.

paso 5

Precalentamos el horno a 180ºC, colocamos a nuestros pequeños invasores sobre una bandeja con papel de hornear y las metemos al horno durante 7 u 8 minutos, prestando mucha atención en que no lleguen a dorarse, porque desaparecerían los colores. En cuanto veas el más mínimo borde dorado hay que sacarlas, ya estarán hechas.

Acércate en modo silencioso con el escudo de protección por si disparan, y ponlas a enfriar sobre una rejilla durante 30 minutos. Al fin puedes pasarles la cinta por el agujero para colgarlas en tu árbol en Navidad. ¡Ojito, que van a desaparecer en cuanto te des la vuelta!

Pulpofrito
«En el fondo somos un poco masoquistas»

Los miembros de uno de los grupos más activos en la escena de los videojuegos, Pulpofrito, nos hablan de sus tres recopilatorios en libro sobre el retro, sus vivencias del ayer y de hoy, el panorama indie y el buen humor con el que hay que tomarse la vida

A CABALLO ENTRE EL RETRO Y LOS VIDEOJUEGOS MÁS ACTUALES, LOS CHICOS DE PULPOFRITO LLEVAN YA MÁS DE 130 PROGRAMAS, Y ES QUE ES DIFÍCIL QUE ESTE GRUPO DE AMIGOS PARE DE HABLAR Y COMPARTIR CONOCIMIENTOS. Los tres libros recopilatorios aparecidos hasta ahora tratan de preservar tamaña producción en un formato comedido repleto de monográficos sobre videojuegos retro que seguro que os recuerdan a aquellos ejemplares especiales de revistas como Loading.



A los ‘pulpos’, además de disfrutar de los videojuegos, también se les da muy bien eso de divertirse alrededor de una buena mesa.

¡Hola! Para romper el hielo, nos encantaría que os presentarais a nuestros lectores y que contéis algo de cada uno de vosotros.
Daniel-san: Como le gusta llamarme a Evil de vez en cuando: «el gallego loco», enfermado por los juegos clásicos. Un romántico de los 16 bits y de la época del píxel en general, que sigue disfrutando de los juegos a día de hoy como lo hacía antaño, y con un problema de diógenes *videojueguil* muy avanzado.

DarthKafka: Padre rancio que no sabe de nada pero como buen manchego opina de todo. Con un *mierdiblog* propio (se llama así), fui editor de la difunta Gamikia y tras una orgía acabé en el Pulpo. Ya ni juego, ni escribo, ni uso mi *juju*… Y eso llamándome Montoya es de traca.

Tako-Kun: Un tío cualquiera de estereotipo común dentro de la comunidad *gamer* con amor por lo retro y odio a ese rollo *indie* que pretende evocarlo solo por hacer ruido. Dicen que *sonyer*, aunque no me caso con nadie. ¡Ah! soy amante de tirar por la borda mi vida metiéndole horas a las cosas pulperas.

Evil-Ryu: Un enfermo *viciao* que rescató Zer0Sith para estos menesteres. El abuelo del grupo que desvaria en muchas ocasiones y que de vez en cuando le dejan escribir en libros molones.

Zer0Sith: Evil dice que me rescató. Aunque realmente yo ya llevaba unos años viciando a mi Spectrum y a mis Game & Watch. Además de otros muchos sistemas en casas de amigos. Eso sí, Evil fue el culpable de meterme en paisajes caribeños que me abrieron las puertas a un mundo desconocido.

La mayoría de vosotros os conocéis de hace muchos años; ¿podrias contarnos como formasteis el grupo pulpero?
DarthKafka: Conocía a Evil y Zero de los foros de Gametype y Gamestech, pero nunca

perdimos el contacto. Mientras escribía en otro sitio, me dijeron de participar en el podcast y no me lo pensé. En la otra web 'me invitaron a no participar en otros proyectos ajenos' y, como buen manchego, no puedo obedecer sin más. Cogí el petate y hasta hoy; «*Pulpo for life*».

Tako-Kun: Me operaron de la pierna y tenía mucho tiempo libre, así que monté un blog cuyo nombre fue una idea que ya llevaba en mente desde hacía tiempo (desde un atracón de takoyaki en Osaka). Al poco vi que la cosa podía funcionar y tenté a Zero para que se uniera… ¡y a partir de ahí todo es historia!

¿De dónde viene la idea de llevar vuestros excelentes programas a una serie de libros? ¿Cómo surgió el germen para tamaña odisea?

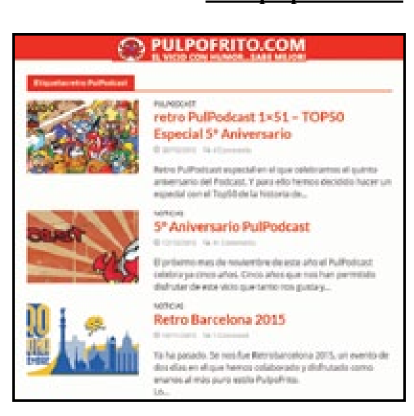
Zer0Sith: Cuando llevábamos ya un grueso de programas, pensábamos que sería una pena que todo ese trabajo y contenido quedara en el olvido en un rincón de Google Drive. O que quedara 'solamente' reducido a un podcast. Por eso decidimos recopilar y reescribir los guiones que tanto trabajo nos llevan. Tenemos guiones de más de 70 páginas, básicamente para tenerlos nosotros de recuerdo.

Tras eso lo comentamos con algunos amigos cercanos del mundillo y todos ellos nos pedían una copia para ellos. Y por eso nos liamos la manta a la cabeza e hicimos

«Pensábamos que sería una pena que todo ese trabajo y contenido quedara en el olvido en un rincón de Google Drive. O que quedara 'solo' reducido a un podcast»

UN PODCAST CON MUCHA SOLERA

Es difícil no dejarse llevar por la verborrea y conocimientos de los que hacen gala los chicos de Pulpofrito, sobre todo cuando se trata de desentrañar los entresijos de juegos clásicos y *viejunos*. Sus documentos de trabajo y guiones son legendarios, y no escatiman horas (¡hay que sacarlas de donde sean!), para hablar con conocimiento de causa cuando se ponen frente a un juego o una saga de renombre, y pasan a diseccionarla en alguno de sus programas.
Visítalos en **www.pulpofrito.com**





una pequeña tirada del volumen uno. Para nosotros, los amigos y llevar unos cuantos a RetroBarcelona.

¿Cómo encaráis el trabajo de realización?
Zer0Sith: Siempre tratamos de repartir el trabajo equitativamente y que todo el mundo participe de una u otra manera en todos los puntos. De manera que podamos echarnos ‘un cable’ unos a otros contrastando opiniones y experiencias.

¿A partir de vuestros guiones, se adaptan, se resumen y complementan? ¿Qué es lo más complicado de llevar a cabo en un trabajo de este tipo?
Tako-Kun: Para los programas en sí nos preparamos unos guiones de la hostia, esquemas y refuerzos visuales para tener como referencia. A partir de ahí, los adaptamos a ‘formato de lectura’ y corregimos… y luego ya llega la búsqueda de ideas para maquetación (que no suelen ser muchas); y por supuesto lo más importante: morirnos de asco por que no llegamos a fechas de cierre, comprar Monsters en cantidades industriales y ponerle velas a Santa Rita, la de la imprenta perpetua.



¿Qué diferencia encontráis entre publicar una revista y un libro como RetroPulpodcast?
Tako-Kun: Que hacemos las cosas con el mismo compromiso que le pedimos a la gente: ninguno.

Sería muy fácil tirar de Patreons o cosas similares y tener la tranquilidad de la pasta por adelantado, pero con lo desastre que somos no dormiríamos tranquilos, así que nos autofinanciamos y si perdemos la pasta, ¡pues mala suerte!

Evidentemente, se nota el buen saber por las ediciones japonesas de los juegos clásicos ¿Tuvisteis oportunidad de importar muchos juegos en su momento?
DarthKafka: Yo vivía en La Mancha profunda, así que nada, ni uno. Bueno, sí, *Final Fight 2* ‘japo’ que ‘curiosamente’ me funcionaba en PAL sin adaptador. Eso sí, mi viejo tenía un videoclub y si bien no alquilaba juegos, me los conseguía más baratos.

Tako-Kun: En la época de Super Nintendo un servidor tiraba de videoclub y, por suerte, en Sant Boi teníamos un par que si traían





GHOULS N' GHOST (1988)

STRIDER (1989)

Los libros de Pulpofrito llevan hasta el papel el disfrute de las 'ondas' de programas retro anteriores. Para conseguirlos tendréis que contactar con ellos.

cosas 'japos' y USA: *Dragon Ball*, *Ranma*, *Chrono Trigger*, *Final Fantasy III*... Luego ya en la época de PlayStation y gracias a las grabadoras de CD, el mercado de Sant Antoni y las descargas, accedí a muuucho más de lo que me podía imaginar.

Zer0Sith: Se importaba alguna cosa, poca. Luego en el mercado de Sant Antoni en Barcelona, hacía cambio de juegos. Y un poco más adelante jugábamos con juegos de Super Famicom directos de las BBS del momento.

El formato de vuestros 'pulpo libros' mola mucho, casi recuerda a los recopilatorios *kanzenban* de mangas y es ideal para llevárselo al WC (¡con perdón!). ¿Hay algo en particular que os animó a hacerlo así?
Zer0Sith: Verdaderamente has dado en el clavo. Nuestro principal motivo del tamaño fue para diferenciarlo un poco de una revista y porque obviamente es el tamaño ideal para leer en el trono. Somos así de escatológicos.

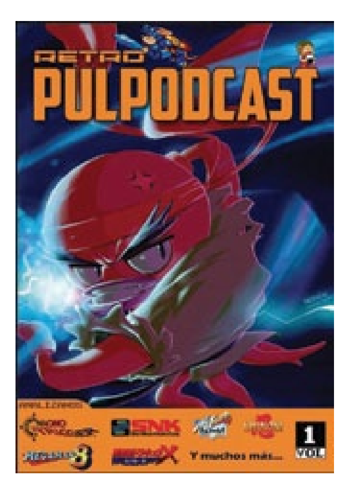
¿Cuál o cuáles son los reportajes de los que os sentís más orgullosos? ¿Hay algo que se quede fuera o están todos vuestros contenidos en audio vertidos al texto?
Zer0Sith: Cada uno tira hacia sus gustos personales, siendo los dedicados a placas arcade o una compañía de videojuegos los que requieren un esfuerzo extra y la participación de todos los pulpos.

En cuanto a los contenidos, procuramos ampliar cada artículo con más información. En el formato texto hay menos vivencias personales, eso es algo exclusivo del formato podcast.

Tako-Kun: Yo personalmente odio todo lo que firme el señor Evil por que sabes que es porrón de páginas y curro a maquetar (pero con amor, ¿eh?). En lo personal, creo

«Tirar de un editor podría hacer que tuviéramos que modificar el lenguaje, la expresión, podría meter recortes donde le saliera de las mismísimas[...] preferimos seguir por libre y hacerlo por gusto y sin compromisos»







TRES LIBROS REPLETOS DE HISTORIA DEL VIDEOJUEGO

Son ya tres los volúmenes recopilatorios que han editado y publicado los chicos de Pulpofrito. Auténticos compendios monográficos sobre determinadas sagas y juegos —casi siempre nipones—, imprescindibles en la biblioteca de cualquier amante de los videojuegos que se precie.

que al programa de la saga Chrono y al de *Xenogears* es a los que más parte de mí les dediqué, tanto en el podcast como en el libro.

La compra de los libros se realiza directamente a vosotros, por lo general en eventos y encuentros retro. ¿No os interesa o no habéis contemplado la participación de un editor?

Tako-Kun: Una frase con la que los pulpos me conocen es la de «el pulpo es nuestro y nos lo follamos cuando queremos». Tirar de un editor podría hacer que tuviéramos que modificar el lenguaje, la expresión, podría meter recortes donde le saliera de las mismísimas y algún artículo podría correr el peligro de quedar poco entendible (menos aún, si cabe, que no somos Camilo José Cela). Así que de momento preferimos seguir por libre y hacerlo por gusto y sin compromisos.

Ya habéis publicado tres volúmenes ¿Creéis que habrá más?

Zer0Sith: Cada vez que terminamos un volumen, siempre decimos lo mismo: no hacemos ni uno más. Porque como ya sabéis es un trabajo arduo, pesado y duro. Aunque cuando terminas sientes un gran nivel de satisfacción al ver el producto final. Y cuando pasa el tiempo, se nos olvida lo malo y difícil y volvemos a la carga. En el fondo somos un poco masoquistas.

¿Qué os parece la escena retro e *indie* de nuestro país? ¿Cuál diríais que es su salud? ¿Es lo viejuno mejor que lo actual?

DarthKafka: Personalmente los veo distintos y totalmente compatibles. También es cierto que en «nombre de lo *indie* (o neoretro) nos han colado cada tordo...

Tako-Kun: Ya sabéis que para mi lo de *indie* es muy criticable. Hay estudios que hacen materiales muy buenos, y luego encontramos gente que por que ha aprendido a animar píxeles ya se cree con derecho a pedir dinero (cosa que ha potenciado Kickstarter).

En nuestro país, sin embargo, gracias a capos como Gryzor, Locomalito y estudios como The Game Kitchen con su *Blasphemous*, el listón está muy alto... ¡y ojo! que nadie pierda de vista a Nerkin/Jesus Campos, pues auguro que se convertirá en un gran portadista (en realidad ya lo es, pero se consolidará como tal).

¿Mega o Super?

Daniel-san: Siempre respondo lo mismo: corazón nintendero y alma seguera. Me quedo con las dos sin dudarlo, se complementan perfectamente, aunque sin duda he jugado y tengo mucho más de Super Famicom.

DarthKafka: ¿Papá o mamá? ¿Por qué elegir? En fin: SNES

Evil-Ryu: Las dos sin dudarlo, no quiero elegir. Eso sí, tengo más juegos de SNES, pero no muchos más.

Tako-Kun: En 8 bits tocó Master System,

en 16 Super Nintendo y no lo dudo ni un segundo.

Zer0Sith: Yo por mis recuerdos y vivencias Super Nintendo. Pero siendo realistas no le puedo hacer ascos a Mega Drive. Son ambas grandes máquinas.

¿Qué mejores recuerdos tenéis de aquellos años en que eráis adolescentes a la caza del mentado *Dragon Ball* de turno en el videoclub?
Daniel-san: Sin duda recuerdos fantásticos que es muy difícil de trasladar a alguien a día de hoy y que sólo entenderás si viviste esa mágica época. La enorme ilusión y el hecho de descubrir en muchas ocasiones las cosas por ti mismo, lejos un poco de kilos de información, sólo algunas capturas en un par de publicaciones. En el caso de los juegos *Dragon Ball* noventeros, sin duda una experiencia inolvidable el llegar a casa, ver la serie y saber que en cuanto acabara el capítulo, el 'temario' continuaba en tu consola, arrojándole kilos de imaginación, por supuesto.

Tako-Kun: Recuerdo turnarnos haciendo cola esperando a que devolvieran el *Dragon Ball Hyper Dimension* y luego cobrando a los colegas para que vinieran a casa a jugar y así poder financiar el quedarnos el juego alquilado varios días.

Zer0Sith Pues precisamente fue por culpa de *Dragon Ball: Super Butoden* que mi enfermedad creció exponencialmente. En aquella época estaba ahorrando como una hormiguita para comprar el juego, creo que eran del orden de 14.000 pesetas (84 € aproximadamente), cuando Evil me contaba que existía un dispositivo para meter juegos en disquettes a la Super llamado Wildcard y que me guardara el dinero. Y el resto ya es historia.

¿Y sobre el panorama editorial? Cada vez se publican más y más libros relacionados con esta afición? Tenemos la traducción de RetroGamer y sus contenidos locales, trabajos como el vuestro y el de otros compañeros que editan revistas...
DarthKafka: Estamos en medio de un *boom*, el papel no ha muerto pese a lo que digan 'los intensitos'. Simplemente se ha especia-



Los 'pulpos' suelen dejarse querer en eventos de índole retro. No perdáis la oportunidad de disfrutar de alguno de estos encuentros en los que participen.

«Sin duda recuerdos fantásticos que es muy difícil de trasladar a alguien a día de hoy y que sólo entenderás si viviste esa mágica época. La enorme ilusión y el hecho de descubrir en muchas ocasiones las cosas por ti mismo»

lizado pese a resistir las viejas glorias del sector. Incluso ha surgido el fenómeno de las revistas 'bajo demanda', que como vosotros o nosotros no cuentan con intermediarios. Y en cuanto a los libros hemos pasado de traducirlos e importarlos a tener hasta de cómo desprecintar un DVD. De la sequía a la abundancia. Pero pronto ese *boom* entrará en un ciclo más lógico. En cualquier caso hay geniales exponentes nacionales y editoriales que se han metido en el berenjenal sin reparos y con toda la artillería. Chapó. ¡Ah!, casi me olvido de ese fenómeno intrínseco al mundo de los videojuegos que se ha extrapolado al mercado del papel: el *postureo*. Hay mucho 'lector de palo' que no es que compre para no leer (allá cada uno), si no que alaba sin leer. No son pocos los que se convierten en número uno en ventas y son referenciados en todos sitios sin merecerlo. Incluso bajo una lectura exhaustiva denotan unas carencias brutales para el lector menos ducho (que es lo que soy). Pero bueno, no se puede poner puertas al campo y en esto, como en todo, hay obras magníficas y broza infecta e innecesaria. Allá cada uno con sus ahorros.

Tako-Kun: Si hay oferta es por que hay demanda, así que no seré yo quien se oponga. Sin embargo, si el mercado se satura de productos sin calidad, la cosa se irá a pique tan rápido como ha subido. Afortunadamente, no es el estado actual.

Por cierto, algunos participabais en la revista Loading ¿Qué nos podéis contar de aquella época?
Evil-Ryu: Que era joven, no siempre he sido un abuelo, *risas*. Fuera bromas, fue una época sensacional. Tenías mucho tiempo libre para disfrutar de los videojuegos y poder escribir sobre ellos. Loading era una revista de seguidores de los videojuegos muy centrada en los juegos desarrollados en Japón, sin duda los mejores en aquel momento. Creo que ese factor llamaba mucho la atención de los lectores, al igual que hablar de juegos de sistemas anteriores, que en aquel momento no eran tan retro. Otro factor que creo que gustó mucho fueron los titánicos especiales dedicados a compañías o determinadas sagas de videojuegos, algo que no se veía en las revistas más 'profesionales' del sector. Siempre estaré agradecido a Sergio «Mr. Karate» Herrera por darme la oportunidad de escribir sobre mi hobby favorito.

Zer0Sith: Suscribo palabra por palabra lo dicho por el señor Evil.

Atención, pregunta: Nombre los ocho colores base del Spectrum...
Evil-Ryu: Ni idea la verdad. Solo recuerdo el amarillo que disfrute en la excelente conversión del *Midnight Resistance* y lo uso más que nada para *trolear* a mis compañeros amantes del Spectrum. Coñas aparte, creo que rojo, azul, blanco, verde, magenta, azul celeste, amarillo 'spectrum' y negro (sí, cabroncetes, lo he mirado en la wiki, pero el magenta lo recordaba; *risas*). Por desgracia, solo disfruté de la época en el fósforo verde de mi PCW y las escapadas que hacía a casa de un colega con CPC a jugar en glorioso color a *Target Renegade* o *Buggy Boy*.

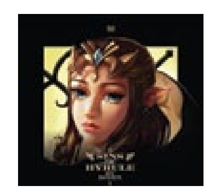
MÚSICA PARA TUS OÍDOS

No todo va a ser jugar y 'darle al joystick', ¿verdad? Cultiva también un poco tus orejas con esta pequeña recopilación musical:



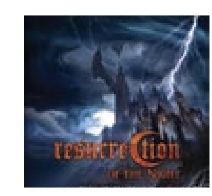
High Scores
Retro Band Systems
12,95 €
14,95 € (limitada)

Contundente recopilación musical de temas conocidísimos de juegos y sagas como *Super Mario*, *Sonic* o *Street Fighter* a cargo de esta banda española que destaca por sus directos, sincronizando sus músicas con partidas a videojuegos. Quizás se nos haga algo corto, pero a cambio tenemos la estupenda ilustración de Alfonso Azpiri que sirve de portada del disco.



Sins of Hyrule
Rozen / Materia Collective
10 € (digital)
25 € (disco)

Centrada en el conflicto entre el bien y el mal típico de la saga de Nintendo, la obra de Rozen destaca por sus toques líricos y el uso de sonidos contundentes y en ocasiones muy épicos. Puede escucharse primero en Bandcamp.



Resurrection of the Night
Wayne Strange y Tim Stoney / Materia Collective
13 € (digital)

13 temas remezclados al modo orquestal a partir de la banda sonora original de *Castlevania Symphony of the Night*. Los autores han querido acercarse desde otro punto de vista a la obra de Michiru Yamane, a través de matices y ciertos arreglos que no desvirtuan el material original.
Una segunda parte está en preparación tras superar una campaña de *crowdfunding* en Kickstarter.

¡LOCURONES DE RÉCORD!



¿Cuál es la Game Boy más grande?

Según el Libro Guiness de los Récords, la Game Boy más grande que existe es un monstruoso aparato fabricado por Ilhan Ünal, un estudiante afincado en Bélgica que contruyo una caja de casi 7 veces el tamaño del aparato original de Nintendo (más de un metro de alto y 0,6 de ancho). En el interior guarda una Raspberry Pi emulando el aparato original, así que se nos antoja un récord algo desvirtuado. De hecho, por nuestra geografía hemos podido disfrutar de Game Boy y Game Gear de dimensiones descomunales, aunque sin certificar por el Guiness, claro.



Termina más de 700 juegos de NES

No sabemos que extraña locura le invadió a Piotr Delgado, un conocido *speed runner* que publica sus partidas en Twitch o Youtube, para 'perder' el tiempo completando 714 juegos licenciados para NES. Durante casi tres años, Piotr empleó 3.435 horas, 12 minutos y 24 segundos en semejante gesta, empleando en ocasiones hasta 91 horas para juegos como *Miracle Piano Teaching System*, para el que según parece llegó a aprender a tocar dicho instrumento. En cualquier caso, Piotr se convirtió por derecho propio en la primera persona en completar todos los juegos licenciados de la consola, y eso siempre nos parecerá fascinante...



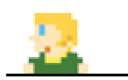
Locomalito nos dejó hace un tiempo en su cuenta de Twitter algunas reflexiones sobre el neoretro. A partir de la noticia de que Housemarque dejaba de hacer arcades, Locomalito comentaba que es curioso escuchar a gente hablar de los juegos antiguos de hace 20, 30 o 40 años y decir que «ya no se hacen juegos como los de antes». Más que nada, porque es que sí que se hacen. Para que exista un producto de calidad tiene que haber una industria que lo proporcione, y esa industria se tiene que nutrir del interés de sus clientes potenciales. No sólo de su interés: también de su dinero. Crear un videojuego, uno serio y de calidad, exige una inversión muy grande como mínimo en tiempo, y si no hay recompensa económica poca gente encontrará la motivación o los recursos económicos para poder dedicarse a crear videojuegos.

Sí, podemos argumentar que los videojuegos mueven más dinero que el cine y la música juntas. Es un hecho. Pero el problema aquí es qué pasa con géneros y estilos de juego de nicho que alguna vez fueron lo más y que tuvieron una legión de seguidores. Como los arcades, en este caso. O como las aventuras gráficas. ¿Por qué se juega al retro? ¿Qué se busca en un juego de hace 30 años y totalmente superado técnicamente —y a veces jugablemente también— a día de hoy? Por supuesto, cada cual dedica su tiempo a lo que le viene en gana, y tan lícito es jugar al *Emilio Butragueño* de Spectrum como al *FIFA'18*. Pero, ¿por qué alguien sólo juega a títulos con un mínimo de 20 años o más, negándose a probar lo reciente?

Aquí se me ocurren dos opciones: Primero ignorancia. Los juegos evolucionan, y hoy en día los grandes títulos *mainstream* comparten muy poco con lo que eran hace 20 o 30 años, en tecnología qué duda cabe, pero también en formas de jugar. Pero eso no significa que todos sean así. Fuera de los grandes focos, se siguen haciendo grandes juegos de todo tipo, desde arcades de partidas rápidas, frenéticas y cortas a reposados juegos de rol en modo texto. El problema es que son juegos de nicho, y como tales están alejados del gran público y hay que buscarlos; y aunque para eso estamos la prensa, siempre exigirá un cierto interés y predisposición a buscar por parte del consumidor.

La otra posibilidad es que, simple y llanamente, se quiera alimentar la nostalgia. Volver a sentirnos el niño ilusionado e impresionable. Que si es así tienes todo el derecho del mundo, pero si no es el caso, no le des la espalda al neoretro; porque, sin interés ni dinero, no hay industria. Y sin industria, esos juegos tarde o temprano se irán para siempre; sólo nos quedarán los *FIFA*, los *CoD* y demás. Y entonces sí que habrá que llorar que no se hagan juegos como los de antes. ●


RETRO MADRID 2017
www.universoarcade.com

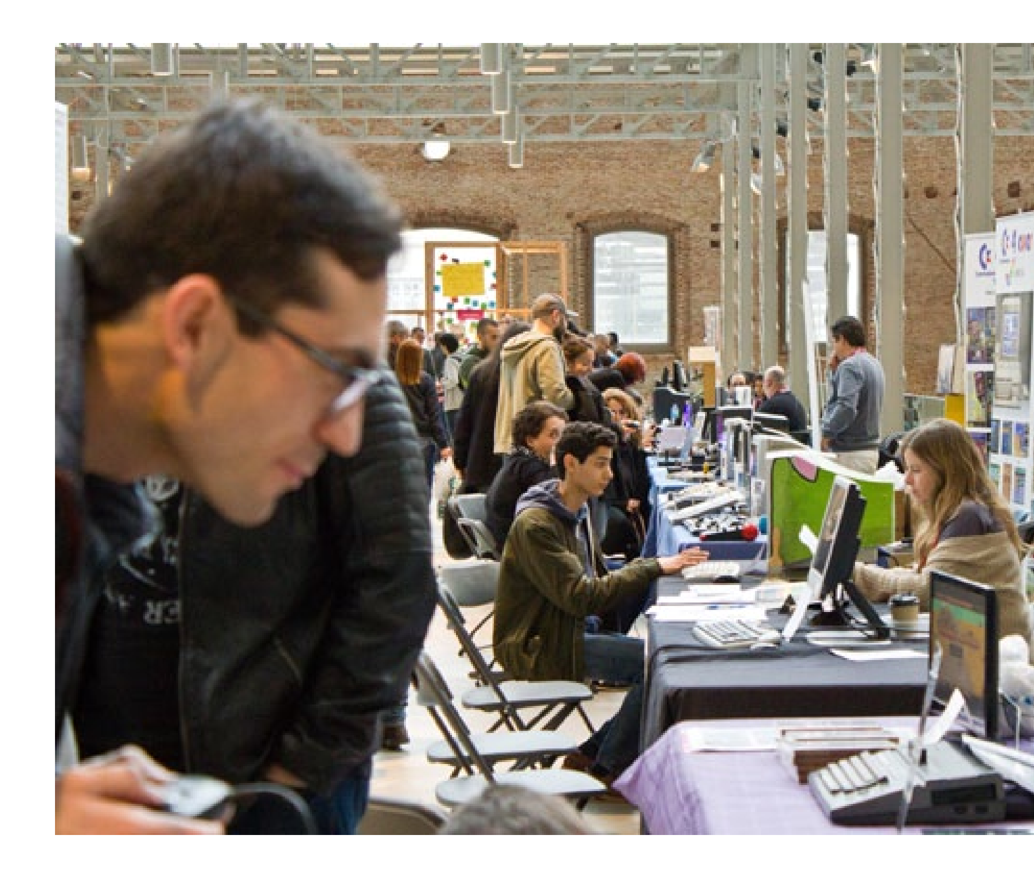


RetroMadrid 2017: volver a los orígenes

Tras unos años de deriva en los que no se vislumbraba una dirección clara hacia dónde dirigir este veterano encuentro, el futuro, tal y como hemos podido apreciar en esta edición, pasa por colocar el foco justo encima de la comunidad, el *homebrew* y la escena retro e independiente.

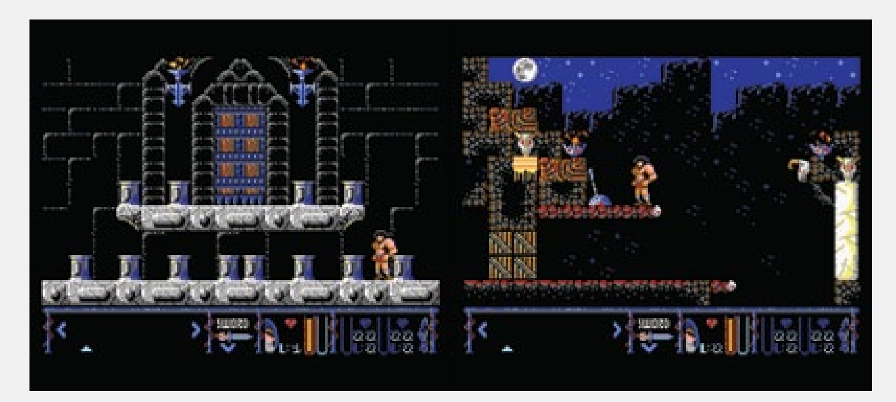
EL CAMINO PARA LLEGAR HASTA ESTA NUEVA EDICIÓN EN 2017 NO HA SIDO NADA SENCILLO, tal y como nos comentó Rafa Corrales, veterano miembro de la AUIC (Asociación de Usuarios de Informática Clásica), en un pequeño encuentro que mantuvimos en una cafetería frente al espacio cultural Daoíz y Velarde: «La organización ha corrido estos últimos días como unos verdaderos jabatos, pero al final lo han conseguido, y aquí estamos, por fin, celebrando una nueva RetroMadrid». Rafa ya no se ocupa de la organización del evento, sino que ofrece su apoyo y experiencia a un nuevo «tridente organizativo», tal y como se ha venido a denominar desde el seno de la AUIC a la tripleta formado por Dani, Nacho y José. «Hay que promover el relevo generacional, por así decirlo. Me mantengo en la asociación para llevar adelante las tareas de gestión, contactos, etc., pero el peso del evento lo han llevado estos chicos con su ilusión, esfuerzo y mucho trabajo». Efectivamente, ha llegado sangre nueva, y los cambios con respecto a las últimas ediciones han sido evidentes. La cuestión no es, en este caso, preguntarse si para mejor o para peor, si no si se ha cumplido el objetivo que perseguían con esta edición, «volver a sus orígenes, dándole el 100% de protagonismo a la escena y a las agrupaciones que crean desarrollos para máquinas clásicas», tal y como nos contaron sus organizadores en una entrevista previa a la celebración del evento.

Pasada la psicosis que se vivía en cierto modo en la comunidad por aquellos proble- »



La organización cedió el protagonismo del evento a los nuevos desarrollos de software y hardware, charlas y talleres

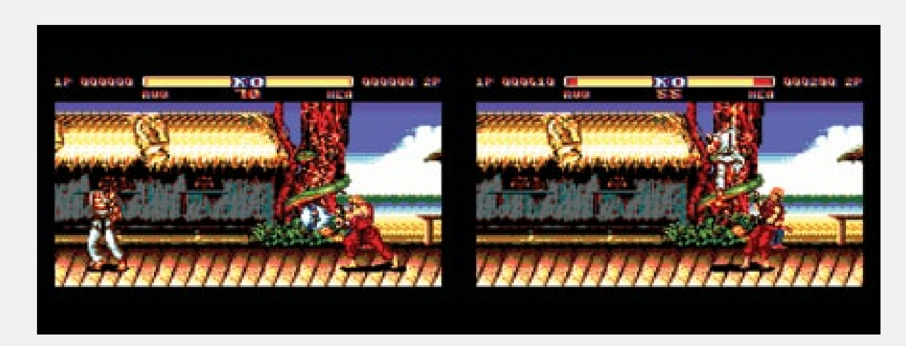
RETROWORKS



THE SWORD OF IANNA

Retroworks - ZX Spectrum y MSX2

Una de las primeras sorpresas del evento fue el anuncio oficial de que el esperado juego de Retroworks estaba siendo convertido también para el MSX2 gracias al interés y apoyo de **Manuel Pazos**. Ante nosotros se despliega un festival de colores en pantalla, basado en la versión original de Spectrum aprovechando que ambas máquinas comparten un Z80. Los trabajados gráficos, el mapeado, las animaciones y la lógica de su programación, a cargo de **Javi (Utopian)**, lucen muy bien aprovechando la potencia extra, sobre todo en cuanto al colorido y el sonido. No dejéis de leer la entrevista que mantuvimos con **Paco (Pagantipaco)** durante el evento, donde desvelamos más detalles acerca de esta nueva versión del juego.



STREET FIGHTER II

Retroworks - CPC

La conversión no oficial de *Street Fighter II* a cargo de **Augusto Ruíz** y **DaDMaN** para CPC sigue por buen camino, aunque también le falte mucho trabajo para terminar. Coincidimos con Augusto un momento frente al estand de Retroworks mientras visitaba el espacio con la familia, y nos confirmó que «falta mucho por hacer en el apartado gráfico, y aún estamos haciendo pruebas en cuanto a la forma de pintar los *sprites* y escenarios en el juego. O bien mediante modos *bitmap*, o bien mediante *tiles*, etc. con las diferencias que conlleva cada una de las formas de trabajar». Tanto en RetroPixel 2017 como en RetroZaragoza 2017 también pudimos echarle un tiento, y es que el trabajo que está realizando Augusto junto a DaDMaN y **McKlain** en la conversión es simplemente tremendo. ¡Difícil no rendirse ante estos Ryu, Ken y compañía pixelados!



mas de aforo, colas, etc. que enturbiaron la última edición celebrada en Matadero, en 2014, el sábado 29 de abril volvieron a agolparse multitud de aficionados a las puertas del espacio cultural situado en la Avenida Ciudad de Barcelona, preparados para dejarse llevar por este fantástico túnel temporal y nostálgico salpicado por un buen puñado de nuevos desarrollos hardware y software. El nuevo sistema de entradas y pases (siempre gratuitos), desde el que se promovía la colaboración económica para apoyar el proyecto y echar una mano a la asociación, ha demostrado ser efectivo, al menos para esta primera edición.

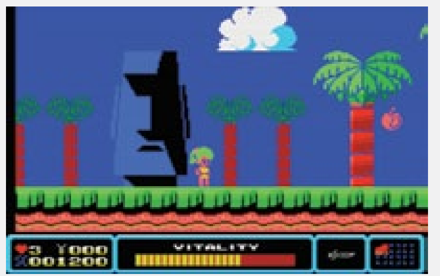
Creado por Antonio (Grijan) en modalidad «*betatesting homebrew*», ha servido para conocer de primera mano el funcionamiento de un sistema de estas características exportable y reutilizable en el futuro. Y aunque los fantasmas del pasado volvieron durante un tiempo —sobre todo en las primeras

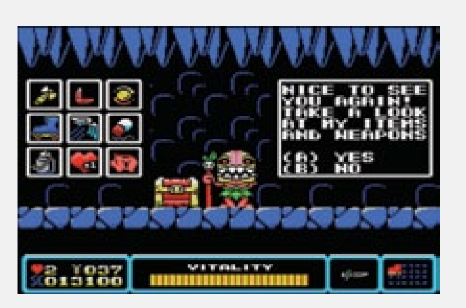






El recinto de RetroMadrid 2017 estaba bien iluminado y nunca estuvo abarrotado, por lo que fue un gusto poder disfrutar de las diferentes producciones expuestas.





TINA'S ADVENTURE ISLAND

Imanok - MSX

Manuel Pazos trajo al evento gran parte del catálogo de cartuchos para MSX que pueden adquirirse a través de su conocida web, MSX Cartridge World, incluyendo la novedad del evento: *Tina's Adventure Island* de David Fernández, también conocido como Imanok, y que se inspira en la estupenda saga *Adventure Island*. El juego lucía brillante, colorido y muy divertido en lo jugable, tal y como podéis leer en nuestras impresiones en este mismo número de la revista. Además, se trata de un cartucho compatible con los primeros modelos de MSX que aporta algo más de calidad gráfica y sonora cuando correo sobre MSX2.

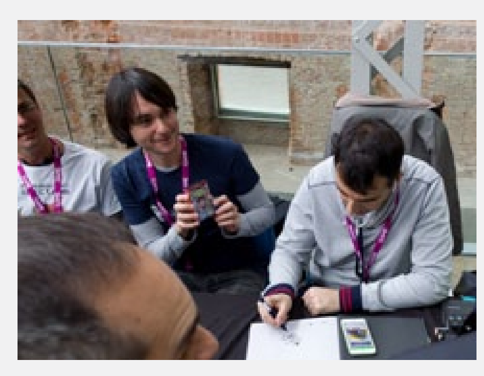




El objetivo era volver a la sensación de *cacharreo* que poseía el evento hace unos años

EL MUNDO DEL SPECTRUM

Alejandro, Javi, David y Jesús, regalaron a los asistentes un sinfín de anécdotas y habían traído para la contemplación de ojipláticos como nosotros numerosos juegos originales para el Speccy y otros sistemas. Ahí andaba *La Abadía del Crimen* en multitud de 'sabores', por ejemplo. No faltó una buena nutrida representación de software actual creado para la máquina de Sinclair como *Castlevania Espectral Interlude*, *Fist-Ro*, *Heroes Rescue*, *Goku Mal*, o *Souls Remaster*.



Jesús realizó una ilustración dedicada a todo aquel que se plantaba delante suya con un ejemplar del libro de EMS. ¡Menuda dedicación!



oras del sábado, por el retraso provocado por un error informático—, lo cierto es que la organización supo reaccionar y durante el resto de la jornada y el domingo el flujo de visitantes fue constante y ordenado, teniendo especial cuidado en respetar el aforo del edificio, y contando con el apoyo de voluntarios y otros miembros de la AUIC: «hemos contado con un voluntariado de inmejorable calidad, que nos ha hecho sentir arropados y muy afortunados en todo momento... Son muchos nombres para enumerar aquí, y saben que pueden sentirse bien orgullosos de todo lo que han hecho este fin de semana», resume Daniel, actual presidente de la asociación, para quien además el resultado final ha sido positivo: «He visto la magia nuevamente, esa magia que me hizo enamorarme

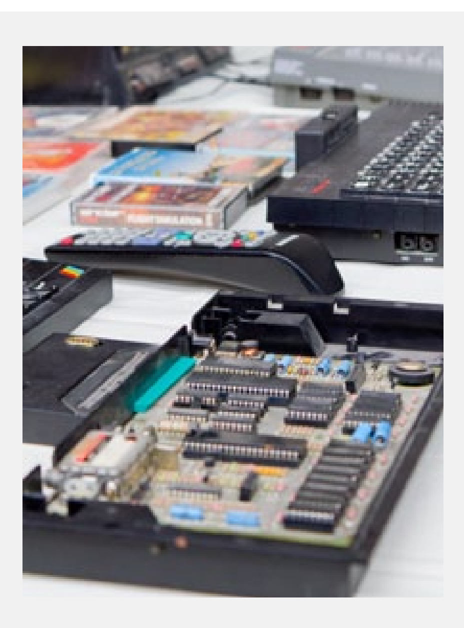
ZX-UNO



En el estand **Antonio, Jordi y Samuel** mostraban las excelencias de los diferentes *cores* del ZX-UNO a todos los visitantes que por ahí paraban. Jordi aprovechó para mostrarnos los cambios que había incluido en *Return to Holy Tower*, una producción en la que lleva trabajando desde hace un tiempo y que avanza con muy buen pie, aprovechando el modo gráfico especial compatible con ZX-UNO conocido como radastaniano. El juego es una especie de continuación o remasterización del anterior *Escape from Holy Tower* de ***Jevilon*** que además incluye un editor de niveles muy resultón y del que también podéis leer más información en estas mismas páginas.

Por su parte, Antonio Villena había montado una pequeña pantalla TFT sobre la placa del ZX-UNO donde mostraba algunos juegos. Se trata de un invento de **Juan José *Yombo* Luna** que permite, mediante unas modificaciones «ampliar el ZX-UNO a 2 MB de SRAM para que el core de PC vaya bien», acoplar dicha pantalla al conocido aparato y convertirlo casi en una portátil. Juan también nos comentaba que la pantalla posee un *slot* de tarjeta SD que ha conseguido hacer funcionar como segunda unidad en esxDOS, una nueva curiosidad que demuestra hasta dónde puede llegar este proyecto libre con una gran comunidad de usuarios a sus espaldas.

Samuel había traído algunas de las mejores demos de la demoescena para el Pentagon, el conocido clon de Spectrum, mostrando hasta donde se puede llegar con un hardware aparentemente tan limitado como el de estos ordenadores.



Z80 USER

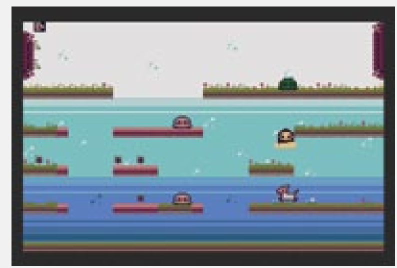
David Gonzalo, conocido como *Z80user* y organizador de la primera RunZX impartió una charla acerca de los métodos de carga en los sistemas de 8 bits, en la que demostró, por ejemplo, las diferencias entre dichos sistemas, las características y desventajas de los modos turbo, etc. Además, David se trajo algunos modelos de Spectrum en los que ver sus *tripas*, y también cargadores de cintas, dobles pletinas, etc.



Sorprendía comprobar la energía y tesón que aún guardaba Alfonso Azpiri en sus venas en una de sus últimas apariciones. Ineludible a las citas con la AUIC, el autor de multitud de portadas para videojuegos españoles de la década de los 80, estuvo firmando y dedicando aquellos de sus trabajos que no pocos seguidores y admiradores llevaron hasta el evento.

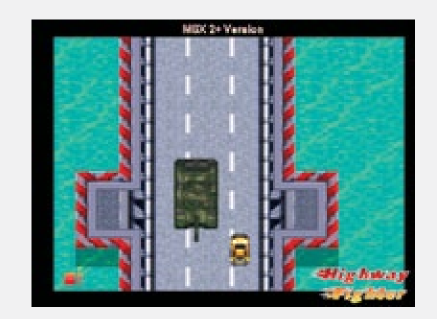
« de RetroMadrid. Expositores dispuestos, proyectos, sinergias, personas dejando de lado sus diferencias para disfrutar abiertamente de su pasión... excelente calidad humana y creadora, entusiasta de diferentes sistemas. RetroMadrid recupera por fin con sus más y sus menos la esencia del evento y su razón de ser». No deja de ser una curiosidad comprobar como el bueno de César «Gominolas» Astudillo realizaba ajustes de sonido de última hora o caminaba de aquí para allá »





ONIRIC FACTOR

Llevaron las últimas unidades en físico que les quedaban de sus juegos para MSX2: *Oniric Kung Fu* y *Spring Warrior*, dos juegos en disco que cuentan con una edición física muy cuidada. El primero sigue los pasos del *Yie Ar Kung Fu* de Konami, el segundo se acerca más al típico arcade plataformero para recreativos: muy jugable y divertido.



KAI MAGAZINE

Estos veteranos en el desarrollo para el MSX presentaban en formato físico (cartucho) la novedad *Highway Fighter*, un juego de carreras de perspectiva cenital al más puro estilo de *Road Fighter*, compatible con ordenadores MSX2 y superiores.



Durante el evento estaban disponibles varios juegos nuevos para sistemas clásicos.

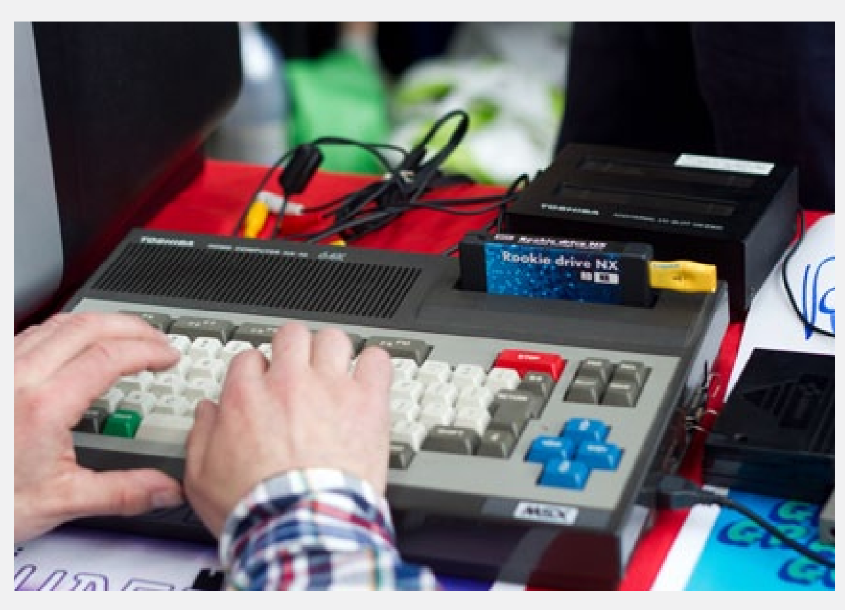


Los chicos del podcast ‘El legado del bit’ grabaron un programa especial durante el evento. Todo el que quisiera podía acercarse a la mesa y participar en la discusión: ¡‘Nintendo vs Sega’!

encargado del tema técnico y la sonorización durante el evento. Había que arrimar el hombro.

Para Nacho, posiblemente una de las personas más involucradas en la organización de esta nueva edición, megáfono en mano, las conclusiones también son buenas: «estamos muy contentos del resultado de esta edición en un modelo que nos entusiasma y que queremos mantener, por lo que querríamos extender todo nuestro agradecimiento a todos los implicados, entre los que solidariamente están: el Ayuntamiento, la Junta de Distrito, patrocinadores, colaboradores, donantes de campaña, expositores, agrupaciones, asociaciones, empresas, compañeros, voluntarios, amigos, así como nuestra comunidad: tanto la que nos apoya desde siempre y sin reservas, como las nuevas agrupaciones que se han ido sumando para participar».

Seguramente no es para menos, en nuestra opinión también se ha conseguido impregnar al evento de ese cariz de *cacharreo* y carácter casero que se buscaba con el *reseteo* de 2017: «nos estábamos dejando influenciar; había que poner barreras y diferenciarnos como evento», explica Rafa. «No es que rechacemos otro



ROOKIE DRIVE

Xavi presentaba su invento que va tomando forma final tras varios prototipos: un interface de almacenamiento USB capaz de ‘engañar’ al ordenador de manera que podamos montar imágenes de disco, por ejemplo, que estén copiadas en la unidad flash conectada al cartucho. Es compatible con Nextor, MSX-Dos 1.0, y SymbOS MSX. Al conectarlo a un MSX se convierte en una unidad de almacenamiento y además habilita una pequeña memoria *diskrom* de 320 KB.

COMMODORE

La prolífica escena de Commodore 64 tuvo en **Sputnik World** uno de sus máximos exponentes, con juegos con el sello de **Rulas Internacional** o **Burros del Soft**. Pudimos encontrar ediciones físicas de títulos como *Luna 3*, *Laberinto* o *Robotland*.



Manuel Gómez de **Kabuto Factory** presentó también en RetroMadrid *Raw Battle* (disponible además en Spectrum), una suerte de juego de lucha a lo *Kung Fu Master*, y que se convierte en el último juego del conocido sello de la escena retro española tras haber anunciado su despedida. Tampoco faltaron a la cita **All Your Base Society**, que mezclaron aparatos de otras marcas, amén de una estupenda Commodore 64 Game System, con un colorido Turbo Chamaleon 64 conectado. y los amigos de **Explora Commodore**, que promocionaban el evento que se celebraría en Barcelona el 13 de mayo.



Multitud de máquinas, juegos y programas de ayer y hoy, y publicaciones de toda índole jalonaban los expositores relacionados con Commodore.

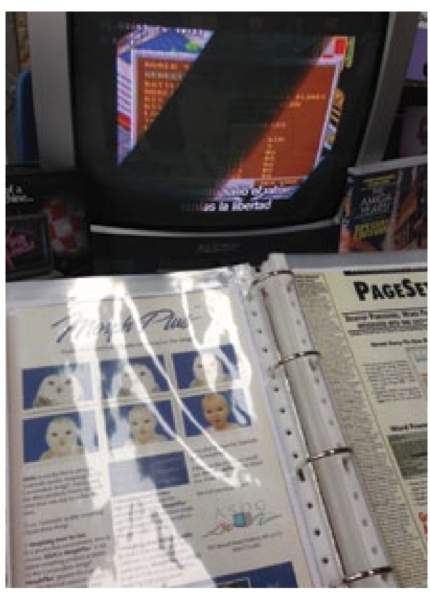
Evidentemente allí estuvieron también compartiendo experiencia auténticos pesos pesados de la escena Commodore, como son **Commodore Plus**, **Commodore Manía** y **Commodore 4 Ever**; una auténtica piña en esta escena que demuestra la buena salud de la que goza. Multitud de material informativo, revistas, juegos originales, vídeos documentales (allí estaban los discos de 'Viva Amiga', por ejemplo)... competían por la atención de los visitantes con las propias máquinas expuestas. Estos chicos siempre destacan por el valor de producción y mimo con que cuidan sus expositores, y desde luego en RetroMadrid 2017 no defraudaron ni un ápice.



tipo de eventos —creemos que hay sitio para todos y todos son complementarios. Retroworld y RetroMadrid podrían convivir perfectamente, por ejemplo. Pero hubo un momento en que nos paramos a pensar en qué nos estábamos convirtiendo: ¿en un mercadillo? ¿En un evento típico de *gaming*?». Muchos de los comentarios desde la comunidad iban encaminados precisamente a las dudas que provocaba ese cariz que fue tomando el evento retro referente en nuestro país, y no pocas ampollas levanta la eterna discusión de implicar a tiendas en un encuentro así: «no es que reneguemos del factor comercial —de hecho se pensó para RetroMadrid 2017 en un mercadillo exterior. Pero la gestora del espacio cultural, 'Madrid Destino', finalmente no quiso aceptarlo. La









CRAS

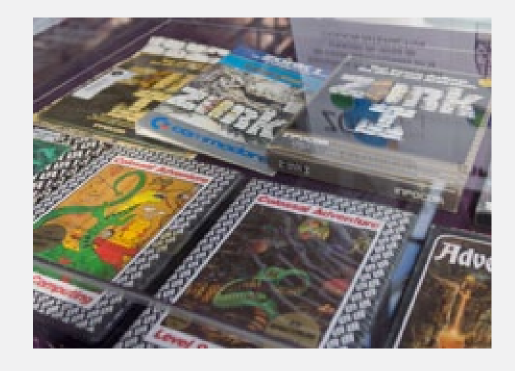
Muy instructiva y divertida fue nuestra charla con los amigos de **CRAS (Centro Revolucionario de Arqueología Social)**, una asociación formada por un grupo de arqueólogos interesados en estudiar la visión de su disciplina en otros ámbitos —en este caso, los videojuegos. Siendo posiblemente lo más original que encontramos en el evento, son un grupo joven y entusiasta que completó su presencia con una charla en la mañana del domingo titulada "Videojuegos y Arqueología, antes de Lara Croft". Hablando con **Lourdes**, **Ron** o **Guillermo** (al día siguiente conocimos también a **Marta** y **Jesús**), nos confirmaron que el objetivo de la asociación es el de llevar la arqueología al público, e incentivar la generación de un diálogo: «investigar sobre esos estereotipos típicos de lo que es la arqueología y su actividad, y relacionar nuestra disciplina con la informática clásica, que de algún modo puede considerarse una forma de arqueología». Para ello este equipo de arqueólogos ha realizado un estudio de 70 juegos y han mantenido conversaciones con **Andrew Reinhard**, uno de los



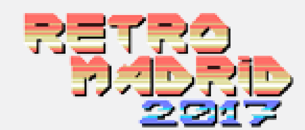
arqueólogos involucrados en aquella campaña que Microsoft montó en 2014 para desenterrar del desierto de Nuevo México los cartuchos del *E.T.* de Atari, y que se convirtió en un circo mediático antes que una excavación seria y fundada.

La pequeña zona de juegos con consolas y competiciones estuvo a cargo de la **asociación Gamuza**. Cualquiera podía coger un mando y dedicarse a pegar unos buenos tortazos en *Streets of Rage 2*, dejarse los dedos en *Donkey Kong* o jugar a algún título de Master System.

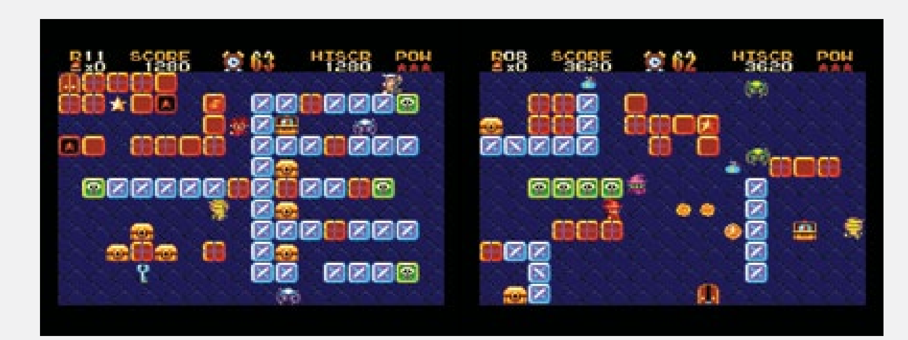
ZONA FI – SUEÑOS INTERACTIVOS



El objetivo de **Pedro** al frente de su exposición también monográfica, era el de reivindicar de alguna manera uno de los géneros más veteranos en este mundillo: las aventuras clásicas. Allí, expuestos bajo una vitrina, se encontraban juegos de empresas especializadas en el género, como *Zork I* y *Zork II*, *Colossal Adventure* o *Adventureland*.
La labor de Zona Fi consiste precisamente en preservar estas joyas, hacer una labor de divulgación y ayudar incluso en la creación de aventuras conversacionales, como fue el caso con el *Cetro del Sol* de Toni Pera, por ejemplo.



A-LABS





MAJIKAZO

MSX2

Durante el evento pudimos disfrutar tanto de software como de hardware por parte de A-Labs. Así, presente estuvo la versión para MSX2 de *Majikazo*, un título que ya hemos podido saborear en diferentes sistemas que ahora vivirá una segunda juventud gracias a esta remozada versión con la colaboración de **NeneFranz** (*Zombie Incident*). El juego está realizado en un modo no muy habitual para juegos en MSX2, Screen 8, lo que permite 256 colores en pantalla.





BLACK TYPER

Es un interface que convierte al MSX en un teclado USB compatible, ideal para recrear viejos tiempos y volver a sentir sus primeras años con su computadora favorita conectándolo a un PC. Las sensaciones más auténticas se darán cuando juguemos con algún emulador de la máquina. El invento soporta modo teclado, *joystick*, *joypad* y multicombo (*joystick*+teclado).

USBTopia

Permite utilizar ratones USB como si fueran de MSX al conectarlos al ordenador a través de esta interfaz, sin necesidad de ningún tipo de *driver* o alimentación externa. También permite conectar teclados USB simulando que se trata de un *joystick*, aunque añade disparo automático y es semi compatible con JoyMega, el interfaz para usar pads de Mega Drive en MSX.

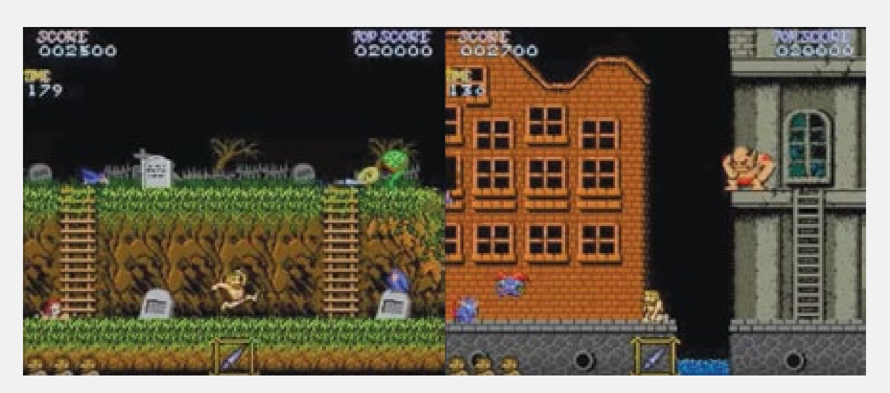
TupperROM

Todavía en desarrollo, es un aparato que está envuelto en cierto halo de misterio, aunque su diseñador lo define como «un formato de distribución de programas y juegos, barato. Es como una cinta cassette pero sin necesidad de reproductor, ya que el hardware es el mismo reproductor-grabador y utiliza, al igual que una cinta, el puerto de cassette (que no deja de ser un puerto serie)». Gracias a un protocolo de comunicación personalizado, parece que la velocidad de carga podría ser de por ejemplo unos 19 segundos para 32 k. Muy prometedor.

DINLOADER

Una especie de Tapuino para cargar imágenes de cassette desde una tarjeta SD que además de ficheros .CAS, también lo hará con ROMS de 8-48 k con carga *custom* a la velocidad de 32 k en 9 segundos, igual que el TupperROM. Podremos organizar nuestra carpeta en directorios o pausar y continuar en cualquier momento. Utiliza el *remote* del cassette también para parar el motor al igual que un reproductor original de cassette. También permite navegar por cualquier bloque del .CAS, por lo que en los juegos multicarga podremos volver a cualquier bloque en cualquier momento, cambiar de .CAS en tiempo real, etc.

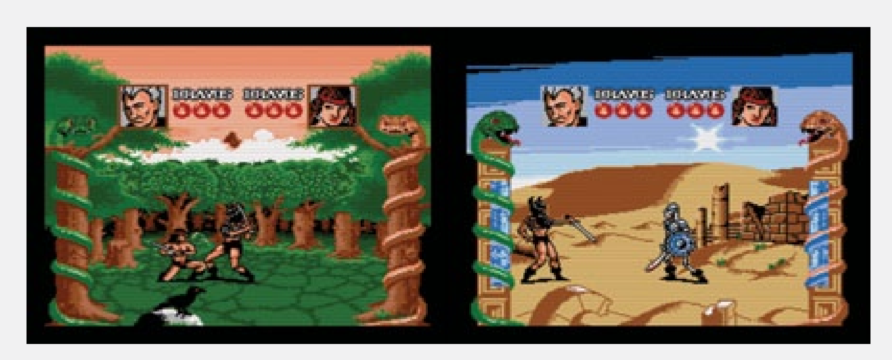
BitVision



Ghosts 'n Goblins

Assembler - MSX2

Los creadores de *Codename: INTRUDER* para MSX con **Fernando García** como cabeza visible, presentaron sus novedades, sobre todo dirigidas al uso de la tarjeta gráfica expansora V9990. Para empezar una conversión de *G'nG* a cargo de **Antonio Javier Estrada** (Assembler) que estaba casi terminada y que cuenta con un *scroll* multidireccional muy suave, y un aspecto audiovisual encomiable que hace buen uso de la tarjeta expansora.



Barbarian The Ultimate Warrior

MSX2

Por otro lado no faltaron juegos del catálogo ya existente de BitVision, como el mentado *Codename: INTRUDER* y *Green Gravity Guy*, ambos para V9990, *Arcomage* para MSX1, pero también el progreso de la conversión de *Barbarian The Ultimate Warrior* para MSX2, un juego que se encontraba en producción antes incluso que el matamarcianos y que va más allá del conocido juego de Palace, ya que posibilitará jugar con dos personajes (chico y chica), incluirá un modo historia, modo versus y siete enemigos diferentes, además de 120 *frames* de animación por personaje, diferentes fondos para los combates, etc.

También hubo espacio para el juego libre en consolas, *pinballs* electrónicos y recreativas



mezcla entre un evento como el nuestro y la presencia en exterior de tiendas se nos antoja perfecta. En mi opinión de esta forma no cubren aforo y se complementan atrayendo a los dos tipos de visitantes», argumenta Rafa.

Para conseguir volver a los orígenes de aquellas reuniones de usuarios, como MadriSX o incluso más recientemente con la añorada Retro Encounter, la organización decidió que en el interior del edificio, el entusiasta del retro encontraría un maravilloso espacio prácticamente diáfano, dividido en dos alturas, en el que dejarse llevar; en la parte inferior, por diversos expositores, y en la parte superior, por un área dedicada a las máquinas recreativas, algunas consolas de variado pelaje y la presentación de productos como el nuevo ordenador de Toad





Los más pequeños disfrutaron como enanos con las máquinas expuestas de Universo Arcade y Promo Pinball.

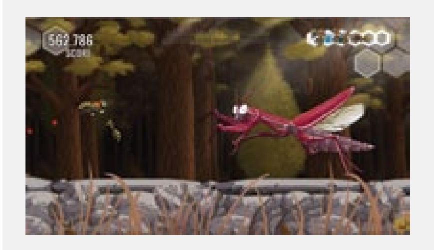
o *Beekyr Reloaded*, de Kaleido Games. Por otro lado, se ha hecho mucho hincapié en unas charlas que oscilaban entre lo técnico, lo divulgativo y lo lúdico. Un equilibrio muy interesante, complementado por talleres eminentemente técnicos (construcción de una recreativa, usar unas librerías especiales para programar…), torneos (quizás quedaron en segundo plano), un concierto que sonó tremendo a pesar de que hubo que cortar antes de tiempo, y varias exposiciones temáticas. No había mucho espacio para el juego libre, por denominarlo de alguna manera, a cambio de otorgar el protagonismo necesario a los desarrolladores, la seña de identidad que se buscaba.

Y lo cierto es que si por algo va a destacar esta edición, en retrospectiva, es precisamente por la cantidad de productos »

Kaleido Games

Beekyr Reloaded

PC



Nuestro amigo **Jaime** había organizado un torneo con la última versión de esta especie de *remake* de un antiguo juego para ordenadores y OUYA que a su vez es un reconocimiento a *Apidya*, el *shooter* para Amiga que revolucionó la escena de este ordenador a principios de los 90: «Los nuevos gráficos están muy chulos. Siguen teniendo un aspecto algo desenfadado, como el ambiente en que transcurre el juego, pero le hemos dotado de más animaciones, profundidad y una paleta de colores más coherente gracias al trabajo que está realizando **DanySnowyman**. ¡Incluso se ha inventado bichos nuevos que no estaban en el juego original!», nos comentaba Jaime. El juego sigue siendo un matamarcianos de corte horizontal con cierta dificultad, mejorado y que está en constante evolución toda vez se encuentra en Steam en la modalidad *early access* en el momento de escribir estas líneas. Además, guarda una serie de secretos muy apetitosos, sobre todo para los más veteranos del lugar: «*Beekyr Reloaded* tiene el permiso para usar los *sprites* del juego para Amiga, de hecho, Frank Matzke el grafista y uno de los fundadores junto a Chris Hülsbeck de Kaiko, me envió los ficheros originales».

La versión definitiva del juego ya está disponible para descarga en Steam y Jaime no para de añadir novedades y mejoras.

VEB Xenon

Salva de VEB Xenon, decidió traer al evento una especie de monográfico de *Klax*, el juego de Tengen. La cantidad de plataformas en la que apareció este sucesor de *Tetris* y demás juegos de puzles, dieron pie a Salva para presentarlas todas en su expositor acompañando la historia del juego con no pocas curiosidades, líos de licencias y conversiones. Así, por ejemplo, *Klax* fue el último juego oficial en salir en Atari 2600, o la versión para Lynx permite girar la consola 90º para una experiencia más completa, y la de PC-Engine posiblemente sea la más fiel con respecto a la original arcade.



La versión de *Klax* para NES occidental, editado por Tengen sin pasar por Nintendo, en comparación con el juego para Famicom, que sí obtuvo la licencia, ya que fue publicado por Hudson Soft.

OXiAB



BitLogic

El equipo con **Rafa Pérez** a la cabeza, presentaba *BitLogic* para MSX y ordenadores. Ganador en la MSXdev de 2015, se trata de un juego de plataformas y ambientación cyberpunk dotado de buenos gráficos y una jugabilidad más que notable. La buena acogida en MSX les llevó a convertirlo a ordenadores PC con las consabidas mejoras técnicas, pero siendo fiel al original.





GUA

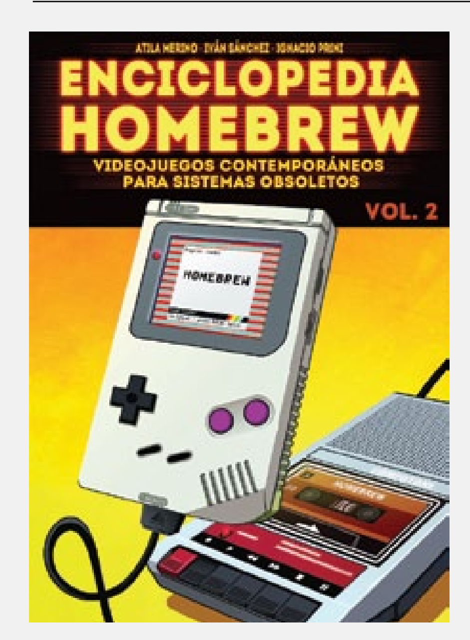


El Linaje Real
Esp Soft - CPC
En el estand estuvo disponible para su disfrute *El Linaje Real*, el último juego de Esp Soft programado por **gg**, con músicas de **McKlain**, la colaboración de otros integrantes del grupo y la impresionante portada de **López Espí**, todo un veterano en estas lides qué ha sido recuperado para esta producción para regocijo de la escena. Podéis leer que nos ha parecido el juego en un completo texto en este mismo número de RetroManiac.

que se mostraban a todo aquél que preguntaba en los expositores o sentía algo de curiosidad por este o aquel *cacharrito* que no había visto nunca. Expositores llegados desde diversos puntos de nuestra geografía mostraron de primera mano sus experiencias; compartiendo, como no, vivencias del pasado y aficiones comunes, y guardaron a buen recaudo no pocas primicias para soltarlas durante el evento, como podéis leer en los recuadros a través de estas páginas, así como editores como Matra, que trajo una buena representación de su catálogo: «No he traído nada realmente nuevo, quiero ver cómo sale la



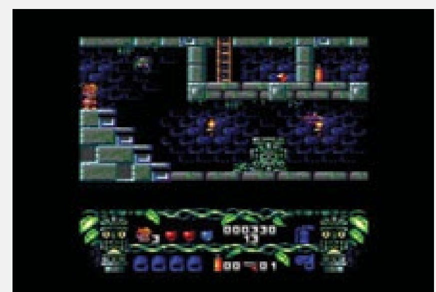
La nota musical corrió a cargo del grupo The Chiptunes, que con sus magníficas interpretaciones de juegos como *Sonic*, *Castlevania*, *Streets of Rage*, *Zelda* o *F-Zero* encandilaron al público. ¡Lástima que hubo que dar por terminado el concierto de manera tan abrupta por exigencias del edificio!



AMSTRAD ETERNO

Los chicos de esta conocida web y evento retro con **Atila Moreno** a la cabeza, habían traído los últimos (¡ultimísimos!) ejemplares del segundo volumen de la *Enciclopedia Homebrew*, ese maravilloso libro que recopila un buen puñado de desarrollos más o menos contemporáneos para máquinas antiguas. Era la última oportunidad de hacerse con el libro, y de hecho al término de la feria ya no les quedaba ni uno. ¡Enhorabuena!





4MHz

Javier García también estuvo presente en el evento con su con su último y flamante proyecto ya terminado, *El tesoro de Cuauhtemoc*, una estupenda aventura plataformera de la que os hablamos en el número 11, y que ha hecho bastante ruido en la escena. Inspirado en títulos como el recordado *Rick Dangerous*, el juego cuenta con una alta dificultad y un apartado técnico envidiable. Los que se acercaron pudieron disfrutar de primera mano con éste y otros títulos del sello especializado en Amstrad.



cosa, aunque tengo buenas sensaciones tras las primeras horas del evento», nos comentó STAR la mañana del sábado. El conocido editor incluyó en su estand juegos para Amstrad que podían encontrarse por primera vez en Madrid, como algunos de los desarrollados por Juan J. «Reidrac» Martínez. GameReport dispusieron un estand con ejemplares de su revista. Fernando, *alma mater* de la revista, además impartió una charla en la mañana del sábado en la que desgranó el nacimiento y desarrollo de la misma, además de discutir sobre el papel qué puede ofrecer el medio físico en una era dominada por los contenidos digitales; y fue un placer hablar durante un buen rato con Alberto de Retrohobby, entusiasta de la conveniencia de obtener una adecuada señal de a/v para los sistemas clásicos conectados a monitores modernos. Además de ser un experto en la materia, demostró a todo el que quisiera como mejoraba la calidad de imagen de Mega Drive, Super Nintendo, N64 o Master System conectadas a través de sus cables a un televisor HD.

Efectivamente, ese apartado lúdico que comentábamos antes se vio relegado a un segundo plano, pero es



Manuel Ruíz, de El Legado del Píxel, también ofreció una más que interesante propuesta gracias a una serie denominada “Un repaso a la historia de los videojuegos a través de la publicidad gráfica”; una vista atrás a lo largo de anuncios para prensa tan carismáticos



8BP

José Javier García presentaba su librería 8BP (8 bits de poder), una herramienta para crear videojuegos directamente desde un CPC. Además de una charla donde hizo hincapié en las posibilidades de su sistema de creación de videojuegos, la gestión de *sprites*, técnicas y recomendaciones, etc., el diseñador y desarrollador también presentó un divertido folleto que se podía recoger en su estand, y un nuevo juego bautizado con el nombre de *Fresh Fruits & Vegetables*, un plataformas para CPC. El juego utiliza *scroll* horizontal y gestión avanzada de rutas de *sprites* para organizar sus movimientos a través de la pantalla.

CPC-X64



Todo el que se acercó al estand pudo disfrutar de ordenadores como los PCW o CPC, y conocer los primeros datos del CPC-X64, el nuevo hardware de **Richard Gatineau**, más conocido en la escena como **TotO** (R-Type, X-Mem). «En este caso se trata de una nueva placa compatible CPC, donde se integran todas las ampliaciones que hemos hecho durante todos estos años, más algunos extras. Vamos, ¡el CPC que nosotros siempre soñamos!», resume **Mauri SyX** desde su exilio al otro lado del charco. Esta suerte de CPC vitaminado evita el uso de FPGA en su circuitería, y se plantea como una nueva placa CPC que incorpore todas las características de las tarjetas expansoras existentes creadas anteriormente por TotO, tal y como nos contaba el diseñador francés: «expansiones de RAM y ROM, sistemas de almacenamiento, más canales de audio, interrupciones *raster* y vector o puertos de comunicaciones serial/BT». Estas dos figuras de la escena CPC han construido ya varios prototipos de un ordenador que podría ser considerado la continuación espiritual del CPC, que mantendrá el Z80 como corazón de la máquina y que gracias al uso de un CPLD para el *Gate Array* «permitirá en nuestros prototipos poner la CPU en modo turbo o tener nuevos modos de vídeo y otras características avanzadas». Sus creadores coquetean incluso con que el diseño final de la placa hardware quepa en la carcasa de un CPC. Un sueño, seguro, para muchos seguidores de las máquinas de *mister* Sugar.

innegable que esta nueva dirección reclama el protagonismo que la faceta técnica y casera del medio no debió perder nunca, como nos cuenta Nacho: «creo que esta edición ha sido única, especialmente por el carácter del *crowdfunding*, que nos ha salvado literalmente de la bancarrota; la vuelta a nuestros orígenes como proyecto cultural y las condiciones de la cesión del espacio, ejercida mediante un contrato de servicios a través de Madrid Destino». Rafa también lo tiene claro: «creo que hemos recuperado la cohesión en la comunidad retro, como ha pasado con el caso MSX, que ha aprendido a respetarse de nuevo. La escena posiblemente esté mejor que nunca».

Y posiblemente así sea. La ventaja que tiene el usuario actual, entusiasta del retro, los sistemas clásicos y los videojuegos en general, es que posee un amplio abanico de posibilidades, pudiendo disfrutar de muchas formas de entender un evento retro al uso. RetroMadrid 2017 ha decidido dar un giro de 180º, acaba de arrancar y aún tiene que limar algunas asperezas, pero la dirección está ya tomada.





CHARLAS Y TALLERES

Además de la presentación de nuevos juegos o hardware, el programa de RetroMadrid 2017 incluía muchas conferencias y talleres. Así, Daniel Martínez de 'Gamuza' —Gaming Yakuza—, habló sobre la importancia que pueden llegar a tener los videojuegos como herramienta cognitiva. David Provencio de 'Mi máquina Recreativa' desgranaba en su taller los entresijos para crearnos nuestro propio mueble con algo de maña y unas cuantas planchas de madera; o los chicos de Centro Revolucionario de Arqueología Social nos traían una interesante visión sobre la arqueología del videojuego, destacando el caso de Atari y *E.T.*, con invitado de lujo: nada menos que Andrew Reinhard, el arqueólogo contratado por Microsoft para desenterrar los juegos en el desierto. Pero hubo mucho más: Jiménez «Jimy» García de TodoMegaDrive, nos hablaba de las diferencias regionales entre carátulas de videojuegos; Gabriel Caffarena explicó los entresijos del micro 6502; Xabier Pérez e Isi Cano hicieron un distendido repaso a algunos juegos ambientados en el *western*; José Martín y Juan «McKlain» Triviño, deleitaron al personal con una 'sesión' de música








03


05


06


04

01. La portada occidental de *Phalanx* no deja de sorprendernos. ¿En qué estarían pensando? **02.** Gabriel es profesor en la Universidad de San Pablo en Madrid de día, y entusiasta de la programación y los sistemas FPGA de noche. Su charla fue bastante técnica. **03.** Teresa de Pedro muestra la hoja en la que cabían las 2.000 posiciones hexadecimales del ordenador español Telesincro. Foto: César Astudillo. **04.** Construirte tu propia recre ya no debería tener secretos... **05.** Pablo, abogado de profesión y buen comunicador, también habló sobre el tratamiento de datos personales de los jugadores, y como éstos se encuentran protegidos por la ley. **06.** Fernando Porta y Sergio Guerreiro de GameReport hicieron un completo repaso de la concepción y desarrollo de su revista, especialmente de cómo se dio el paso al papel desde una publicación digital.

chiptune en toda regla; Álvaro Polo explicó a los asistentes el proceso de desesemblado de *Mad Mix Game*; Javu61 ofreció un taller sobre reparación de todo tipo de máquinas clásicas, ya sean ordenadores o consolas; Pablo Fernández, arrojó algo de luz al muchas veces malinterpretado tema de lo que se considera *abandonware*; Manuel Valencia propuso en su taller la creación de un videojuego tipo 8 bits mediante Scratch!; Federico Peinado presentó 'IsoUnity', una herramienta para ser utilizada con el popular entorno Unity diseñado para crear juegos en perspectiva isométrica, al estilo 'Filmation'; y se dispuso una mesa redonda moderada por Cristina Sánchez en la que se discutiría el papel de la mujer en la informática y la sociedad con la participación de Teresa de Pedro, Gisela Vaquero e Inés Huertas.

David Saavedra

«Salía muy caro montar un laboratorio de genio maligno como el doctor Fred y tomé la vertiente del diseño gráfico y la maquetación»

Ilustrador y diseñador, David había montado una exposición titulada «Game Covers, esencia visual de los videojuegos» —una selección de imágenes de títulos y sagas tan conocidas como *Tomb Raider* o *Portal*, y auténticos homenajes a títulos clásicos como *Abu Simbel profanation*, *Phantomas* o *La abadía del crimen*.

A DAVID LE CONOCERÉIS SOBRE TODO POR SUS COLABORACIONES CON EL MUNDO DEL SPECTRUM, especialmente por su aportación al diseño y maquetación de los dos libros del equipo, pero hemos aprovechado para que nos cuente algo más sobre el resto de sus trabajos.

En primer lugar, para que nuestros lectores te conozcan un poco más ¿quién es David Saavedra y a qué se dedica en la actualidad?
Soy un diseñador e ilustrador de Madrid al que le encantan los videojuegos, la fantasía, la ciencia ficción y el terror. Bueno, lo que vienen siendo los pilares de todo buen *friki*. Aunque me licencié en la carrera de química por la UAM, me di cuenta que salía muy caro montar un laboratorio de genio maligno como el doctor Fred y tomé la vertiente del diseño gráfico y la maquetación que ya venía dominando desde que empecé con la informática. He trabajado en La factoría de Ideas, en Prisa y en FX interactive. Actualmente trabajo por cuenta propia haciendo trabajos de maquetación y diseño para libros y portadas de la editorial Dolmen; también imparto clases como profesor en la Escuela SUR y en la universidad U-TAD en el grado de Diseño Visual.

¿Nos puedes contar algo sobre la técnica que utilizas para la creación de tus ilustraciones, y más concretamente las que aparecían en la expo?
Siempre me ha gustado dibujar, cuando era pequeño mis referencias eran los tebeos y los cómics de la época. Como casi todos los niños de los 80 he crecido con Mortadelo y Filemón, Super López, Tintín, Spirou y Fantasio... y más adelante con los cómics de Marvel, con los cuales definiría mi estilo inspirado por autores como John Byrne y Alan Davis. Pero realmente son las portadas de los juegos de ordenador de los 80 las que realmente me impulsan a querer convertirme en ilustrador. Siempre me han fascinado los trabajos hiperrealistas de Luis Royo, H.R. Giger o Sorayama, cuya maestría con el aerógrafo me fascinaba. Es este interés por la aerografía lo que me lleva a aprender dicha técnica en la Academia C10, que afortunadamente estaba muy cerca de donde vivía. Con el aerógrafo haría mis primeras *pin-ups* a finales de los 90, y publicaría unas cuantas en la portada de revistas como el KISS o el EROS. El paso a la ilustración digital lo daría dentro de FX Interactive.

Todas las ilustraciones que llevé a la exposición son digitales y están realizadas en Photoshop con técnicas parecidas a las usadas en aerografía tradicional solo que trasladadas al ordenador, de ahí el alto grado de detalle y el realismo. Para realizarlas parto de una idea que surge en mi cabeza o de una imagen que me ha inspirado una determinada composición. A partir de ese momento trato de recopilar todas las referencias fotográficas posibles para montar un collage que después dibujo a lápiz digitalmente y a continuación coloreo. Para los fondos siempre suelo pintar, retocar y añadir texturas a las fotos de las que parto consiguiendo integrarlas con los personajes que he dibujado en primer plano. Ejemplos de este proceso se pueden ver en mi página de Facebook y en algunos paso a paso que he colgado en deviantArt.

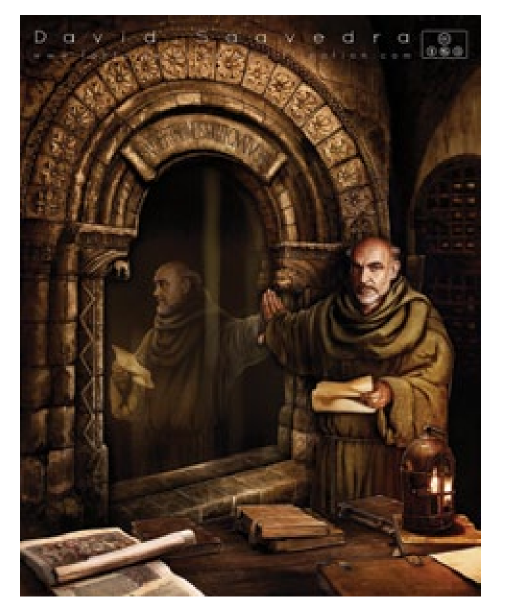
¿Qué te motivó a hacer todo este conjunto de ilustraciones? Imaginamos que el trabajo en FX, pero también el amor por los videojuegos tienen algo que ver...
Principalmente mi pasión por los videojuegos y la necesidad interna que me llama a hacer ilustraciones de mis videojuegos favoritos. Cuando entré en FX me dedicaba a crear el arte conceptual y el diseño de lo que tenía que ser la portada que des-



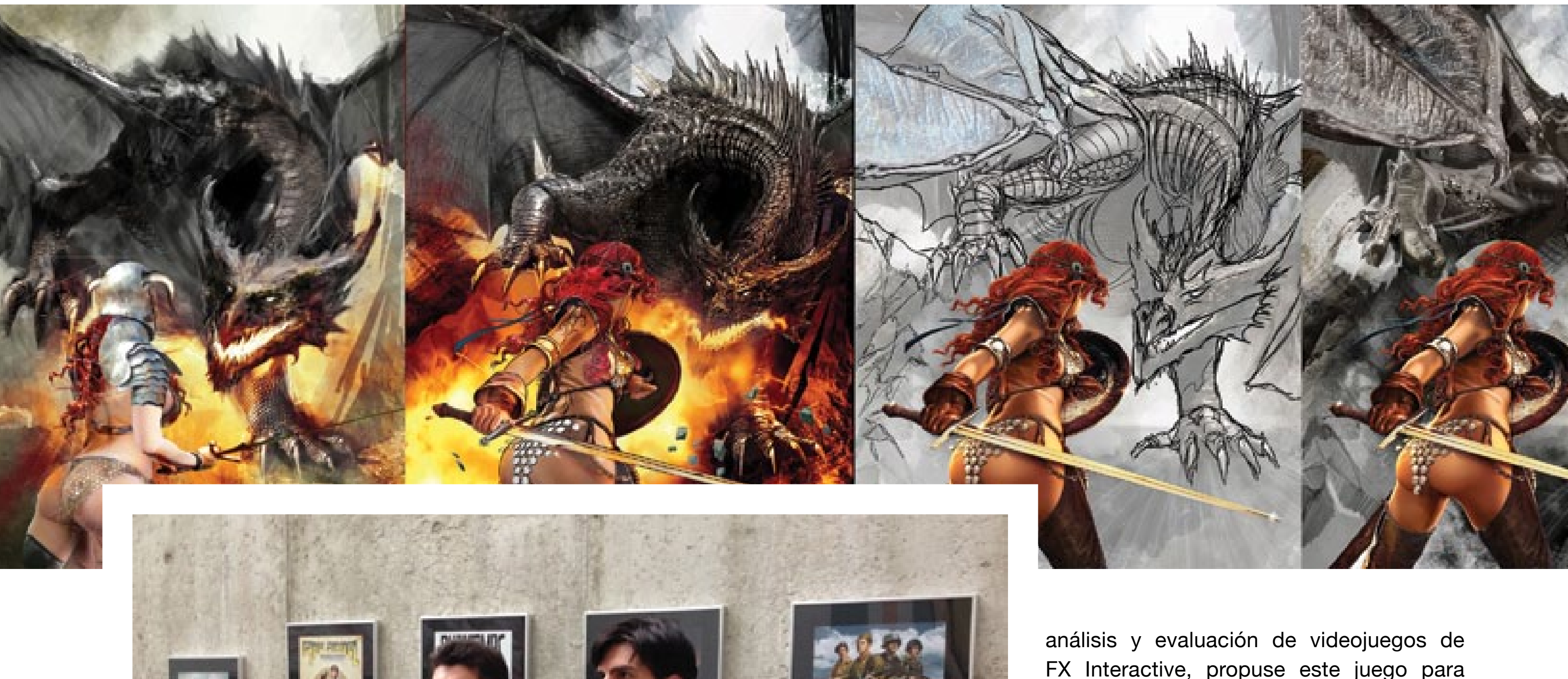








David reinterpretó a su manera las portadas y personajes de algunos de los videojuegos más conocidos por los aficionados. Lara de *Tomb Raider* comparte protagonismo con el juego *Amnesia* y un realista Sean Connery para *La abadía del crimen*.



pués hacía el ilustrador Koveck con un estilo muy parecido al de Royo y del cual soy gran admirador. Aunque ya usaba Photoshop para hacer fondos de mis ilustraciones, es a partir de entrar en FX cuando comienzo a trabajar con una Cintiq y doy el salto a la ilustración completamente digital. De manera que muchas veces los bocetos conceptuales que hacía para las portadas se convierten en ilustraciones que terminaría en casa para después publicarlas en mi página web a la par que el juego para el que estaban pensadas. Este desarrollo y mejora de mi técnica de ilustración hace que unos años más tarde me dedicase por completo a crear las portadas para FX, desde su concepto hasta el arte final, incluido el diseño y la maquetación de las cubiertas del DVD ¡a veces hasta los textos de la contraportada!

¿Cuál dirías que es tu ilustración preferida, o por la que tienes mayor cariño?

Mi ilustración preferida y también una de las que ha tenido más éxito es la de *Amnesia: The dark descent*. El germen que más adelante daría pie a esta ilustración comienza años antes al descubrir el primer juego de Frictional Games, *Penumbra*, cuando era sólo una demo técnica (casi un año antes del lanzamiento de su versión comercial, *Penumbra: Overture*). Esté título, del que luego también haría una ilustración, me pareció muy original e inmersivo y que llevaba el terror donde ningún otro juego lo había hecho. Como parte del comité de análisis y evaluación de videojuegos de FX Interactive, propuse este juego para formar parte del catálogo de lanzamientos, pero no pasó el corte de aprobación. Unos años más tarde cuando me enteré de que iba a salir *Amnesia*, no dudé un momento en comprarlo el día de salida, jugarlo y presentarlo a evaluación. El juego pasó el corte y parecía que tenía posibilidades de ser publicado por FX. Inspirado por esto y después de jugar a su nueva expansión me puse a hacer lo que sería la portada. Finalmente no se llegaron a acuerdos y el juego no fue editado pero el solo hecho de homenajear a tan espléndida obra ya es suficiente motivo de orgullo para mí.

¿Qué te ha parecido RetroMadrid y este nuevo rumbo que ha tomado el evento? ¿Cómo has sentido tu aportación en cuanto a la galería con respecto a los contenidos del encuentro?

La edición de este año me ha parecido buena y una gran paso adelante por parte de la organización para resucitar el evento. El centro donde se ha celebrado es muy espacioso, con muy buena iluminación y los distintos espacios creo que han permitido organizar muy bien charlas y actividades. Me parece bien que esté enfocado solo a los desarrollos *homebrew* y a la exposición y divulgación de los comienzos de los videojuegos en los sistemas de 8 y 16 bits. Aunque sí echo en falta las tiendas de *merchandising*





Diferentes pasos dados para completar la ilustración que serviría como portada de *Heroes & Dragons*.

pues dan color al evento y te permiten llevarte a casa un pedazo pixelado en *hama beads* de tus recuerdos nostálgicos. Como siempre están los problemas con respecto al aforo y necesidades de seguridad que desde 2014 hacen que sea tan complejo hacer esta clase de eventos en Madrid, por lo cual solo nos queda la correcta comunicación por parte de la organización y la comprensión y paciencia por parte de los visitantes.

Realmente mi exposición no está directamente relacionada con lo retro, pero sí que es heredera directa de las portadas de aquella época, por un lado desde el estilo a la hora de hacerlas y por otro porque las portadas hechas para FX son fieles al espíritu de esos años, máxime sabiendo que FX es la continuación de Dinamic por parte de los hermanos Ruiz. Sí es cierto que este año he querido aportar algo más al mundo retro con la inclusión de las ilustraciones homenaje a *La abadía del crimen* y *Abu Simbel profanation*.

En estos momentos eres conocido también en la comunidad retro por tu trabajo junto a El Mundo del Spectrum en la confección de su libro. ¿Qué recuerdas de ese trabajo? ¿Qué fue lo más complicado y lo más placentero de realizar?
Maquetar el libro de El Mundo del Spectrum ha sido una labor ardua pero muy gratificante en la que me he implicado al 100% al igual que el resto del equipo. Para mí ha sido todo un honor poder diseñar e ilustrar un libro dedicado enteramente al ordenador de mi infancia. Lo más complicado fueron sin duda las primeras partes dedicadas a Sinclair, donde había menos material con el que adornar las páginas e ilustrar aquello de lo que se estaba hablando. Buscar la mejor imagen, retocarla y encontrar su sitio en la página me llevó más tiempo del que imaginaba. Lo más placentero fue montar las páginas que hablaban de las compañías míticas españolas y de mis juegos favoritos como *Camelot Warriors*, *Phantomas*, *Freddy Hardest*, *Titanic* y, por supuesto, *La abadía del crimen*.

¿Qué piensas de la comunidad retro en general? ¿En qué situación estamos?
A lo largo de estos años he descubierto que muchos de nosotros tenemos una historia común en cuanto a recuerdos de la época y de sensaciones cuando jugábamos con nuestras máquinas. Que tengamos la posibilidad de disfrutar de juegos de hace más de 30 años y que se sigan haciendo juegos y desarrollos actualmente es algo fantástico, sobre todo porque preservar el conocimiento de esta parte de la historia es muy importante y creo que es necesario transmitirlo tanto a las nuevas generaciones como a aquellos que no lo vivieron de primera mano.

Estamos en un momento en que se debe reivindicar ahora más que nunca los videojuegos como el arte que son y hacer ver que durante los 80 tuvimos en España una industria floreciente cuyas producciones rivalizaban con las inglesas. Los videojuegos, tanto clásicos como modernos, no dejan de ser una iteración más del arte en los que incluso llegan a confluir todas las disciplinas artísticas.

La incorporación a eventos como RetroMadrid de exposiciones, son todo un valor añadido para regocijo de los aficionados

RetroWorks

«La idea que tenemos es la de hacer un lanzamiento simultáneo, en Spectrum y en MSX2, los dos en cartucho»

Otro de los juegos que fue presentado con todos los honores durante RetroMadrid 2017 fue la espectacular conversión a MSX2 que RetroWorks está realizando de *The Sword of Ianna*. Paco (Pagantipaco) nos cuenta algo más sobre la conversión.

Nota: Mantenemos la entrevista que tuvo lugar en RetroMadrid 2017 aunque el juego ya haya sido publicado, por cuestiones documentales.

¡Hola Paco! Al final parece que tenemos *The Sword of Ianna* también para MSX2...
En RetroWorld Manuel Pazos estuvo hablando con Javi y conmigo para convencernos de realizar una conversión: «venga, ¿por qué no lo hacéis para MSX2, que tiene más colorines, más resolución?»… Nos comentaba que en realidad podíamos usar todo el trabajo que ya teníamos hecho, que el procesador no dejaba de ser un Z80. Le estuvo comentando aparte ciertas cuestiones técnicas a Javi quien poco a poco se fue animando, y al final le contestó a Manuel, que si le echaba una mano con algunas de las rutinas de vídeo, etc. que nos poníamos a ello y realizaríamos la conversión.

¿Entonces surgió realmente con aquel pequeño chisme que nos deslizó en RetroWorld?
Sí, desde luego fue el germen, ya sabes como es Manuel. A partir de las rutinas y las indicaciones que le hizo a Javi, nos empezó a mostrar como podía pintar las pantallas en el ordenador japonés, y empezamos a pasar los gráficos, *sprites*, etc. desde la versión Spectrum a la de MSX2, mientras yo los iba reformando, Javi programaba por su cuenta, los adaptaba y los probaba en el juego. Al final esta versión ha seguido para adelante porque en realidad su aspecto es muy diferente al de Spectrum. Podemos sustituir efectos de tramado en los *sprites* y *tiles*, por ejemplo, por una serie de colores. Son formas de hacer las cosas de manera distinta, y es lo que nos atrajo para embarcarnos en esta nueva aventura.

Gracias a aquella forma de trabajar que también nos comentaste con anterioridad, a partir de scripts que os permitía diseñar los niveles y los gráficos por un lado y programar por el otro…
Efectivamente, al final hemos realizado la versión para el ordenador, y aunque gran parte del trabajo ya lo teníamos hecho desde el original de Spectrum, también hemos tenido que trabajar bastante en la conversión, adaptar ciertos elementos, modificar algunos detalles en ciertos niveles…

¿Habéis tenido que cambiar algo de los niveles?
Sí, es algo que quizás no se ve ‘desde fuera’, pero que internamente en el juego tuvimos que modificar algunos detalles para que ambas versiones fueran iguales, con sus movimientos, velocidad, etc. En el MSX2 hemos usado un modo que podemos denominar *bitmap*, que no tiene atributos de colores como sabéis, que tiene una paleta más vibrante, etc. Como en el original si que tuvimos que tener en cuenta esos detalles a la hora de crear los *tiles* (los elementos gráficos con los que se construyen los escenarios) y los escenarios, ahora algunos pasajes no quedaban igual de bien y los hemos modificado en ambas versiones para que siguieran siendo idénticas. En el mapa de la versión para MSX2 hay una capa que se superpone a todos los *sprites*, que hemos utilizado para dar sensación de que el personaje por ejemplo pasaba por detrás de algún elemento, como una columna.

La versión Spectrum era la original. ¿Sigue adelante también el plan de lanzar el juego en esta plataforma, verdad?
Sí, por supuesto, y lo bueno es que la idea que tenemos es la de hacer un lanzamiento simultáneo, en Spectrum y en MSX2, los dos en cartucho. Aquí mismo en RetroMadrid 2017 hemos hablado con Daniel León (creador del ZX Dandanator) para ultimar los detalles, las placas están ya pedidas, ¡así que no hay vuelta atrás! La placa finalmente es un poco más sencilla que el Dandanator



THE SWORD OF IANNA

Retroworks - ZX Spectrum y MSX2



El esperado juego de RetroWorks fue presentado en sociedad en octubre de 2016, durante la celebración de Retrosevilla. Anunciado sólo para Spectrum, ya sabíamos que uno de los soportes que usaría el juego sería el cartucho, y que Francisco Javier Velasco (Pagantipaco) y Francisco Javier Peña (Utopian), eran los artífices de esta aventura de acción y plataformas inspirada en el Blade de Rebel Act. Durante la RetroWorld celebrada en noviembre del mismo año, Manuel Pazos ya dejó entrever que el juego podría salir en MSX2, algo que se confirmó, por fin, en la pasada RetroMadrid, con el equipo contando con su colaboración y conocimientos del hardware del estandar japonés. El equipo se completa con Alberto McAlby, músico que trabajó en New Frontier o Bit Managers y que ahora se encuentra en Abylight.

El juego mezcla plataformas, aventuras y acción. Nuestro protagonista recorrerá varios escenarios repletos de puzles, palancas y llaves, además podrá usar diversas armas. La base para esta versión MSX2 sigue siendo la original de Spectrum.











original ya que le hemos quitado algunas funciones que no necesitamos para correr 'simplemente' el juego. Daniel sabe muy bien lo que hace y además es capaz de transmitir la información de manera muy eficaz. Es estupendo.

¿Cómo lleváis el apartado musical?
Sigue adelante. Alberto está trabajando en ella en los momentos más descansados, aunque obviamente ahora está muy ocupado con la cantidad de proyectos que tiene en Abylight. En cualquier caso suena espectacular, ya escucharéis su trabajo en el momento en que el juego esté terminado.

«A partir de las rutinas e indicaciones que [Manuel] le hizo a Javi, nos empezó a mostrar como podía pintar las pantallas en el ordenador japonés, y empezamos a pasar los gráficos, *sprites*, etc. desde el Spectrum al MSX2»

Hablando de fechas. ¿Tenéis alguna nueva idea de cuándo podría estar listo?
No, realmente no nos podemos proponer una fecha concreta. Todavía hay que pulir la versión de MSX2, y es cierto que nos gustaría hacer un repaso muy, muy profundo de todo el juego también en Spectrum para evitar que se nos pasen errores. Ya algunos usuarios que han podido probarlo se han encontrado con algunos sitios donde quedarse por ejemplo atascado, así que aún hay trabajo por realizar. Ahora sí que son dos máquinas, muy parecidas, pero a fin de cuentas dos sistemas diferentes que hay que revisar una y otra vez, aunque desde luego tenemos ya muchas ganas de sacarlo adelante. A ver si para antes de que acabe el año. Como verás, el material gráfico que acompañará al juego también está muy avanzado (Paco nos muestra arte promocional del juego), y al mismo tiempo hay que recordar que trabajamos en la producción del hardware. La parte MSX es cierto que Manuel (Pazos) lo tiene todo muy controlado en cuanto a fabricar cartuchos, las cajas, etc., pero en Spectrum es algo más complicado…

¿Aparte de la propia fabricación del cartucho?
Sí, tenemos que buscar unas cajas nuevas, diferentes a las que usábamos normalmente con anterioridad, ya que el grosor del cartucho para Spectrum es algo mayor que las cintas, y provoca que las cajas se 'abomben', no queda nada bien. Pero bueno, estamos hablando ya con imprentas y lo sacaremos de una forma u otra. De hecho, ya tenemos decidido como va a ser la edición especial, que va a incluir una serie de extras muy chulos.

¿Algo del estilo Brunilda?
Desde luego vamos a trabajar mucho en ello para hacer una edición lo más atractiva posible, pero es que además casi seguro que va a incluir un extra en particular del que me siento muy orgulloso y espero que los usuarios disfruten. ¡Pero hasta aquí puedo leer!

Pero, ¿nos vas a dejar con la duda?
¡Sí! *risas*

José Antonio Ortigueira

«Mi objetivo es preservar y divulgar estos aparatos, sobre todo ordenadores antiguos, que son los que más me interesan»

José Antonio lleva adelante la web Retro Ordenadores Orty y es coleccionista de ordenadores especializado en 8 bits y sistemas de la década de los 80. Este apasionado de la informática trajo una selección de máquinas tipo *Pong* de lo más completa, acompañada de otra serie de sistemas de lo más curiosos

EN PISOS INFERIORES DEL ESPACIO DEDICADO A RETROMADRID 2017, PODÍAMOS ENCONTRARNOS CON LA ESTUPENDA EXPOSICIÓN DE JOSÉ ANTONIO DIVIDA EN DOS ÁREAS: UNA SOBRE MÁQUINAS TIPO *PONG*, Y OTRA CON MÁQUINAS MSX DE MARCA BLANCA;AUTÉNTICAS RAREZAS EN EL MERCADO DEL COLECCIONISMO. «Desde la organización de RetroMadrid me sugirieron traer máquinas inspiradas en *Pong*, y no me lo he pensado —aquí estoy con esta gran selección de aparatos», comenta José. «La evolución de este tipo de máquinas en realidad fue muy rápida en el tiempo: primero en blanco y negro sin sonido, luego pasamos al color, el sonido, a tenerlo todo en una sola máquina... Son máquinas muy duras, muchas de ellas todavía funcionan, aunque ahora la dificultad que tenemos a veces es la de conectarlas a los televisores actuales», se ríe este coleccionista con años de experiencia a sus espaldas.

Una consola tipo *Pong* Overkal de fabricación española daba la bienvenida al visitante que acababa en esta zona de RetroMadrid 2017. Se trata de una especie de clon de la Magnavox Odyssey americana «que me ha dejado mi amigo Tono para que pueda ser expuesta», añade José. Son aparatos muy sencillos que proporcionaron diversión a aquellos afortunados españoles que pudieron hacerse con alguno de sus modelos en los 70. En el caso de la Overkal todos los juegos estaban incluidos en la memoria de la consola, desechando el sistema de cartuchos del modelo americano, y no tenía ni sonido ni sistema de puntuación. La caja original no daba muchas pistas de lo que contenía en su interior, y de hecho se parecía más a unos 'Juegos Reunidos' antes que una consola. Así, en la parte posterior puede leerse leyendas tan divertidas como «¡Por primera vez el televisor sirve para jugar!», o «Divierte a padres e hijos al convertir el televisor en un campo electrónico de apasionantes juegos». Son textos geniales.

José comenzó su afición a esto de los dispositivos electrónicos a finales de los 70: «Mi primera consola fue precisamente una *Pong*, y luego pasé al Spectrum, después vino un Amiga 500 con muchísimos juegos, un Pentium 200... Seguí con esta afición durante muchos años hasta la actualidad. Mi objetivo es preservar y divulgar estos aparatos, sobre todo ordenadores antiguos, que son los que más me interesan. Tengo la colección dividida entre Galicia y Madrid». Un gran elenco de aparatos que podéis disfrutar visitando su interesantísima página web. En la exposición también pudimos encontrarnos con más máquinas de origen americano y francés, como el caso de Philips y sus múltiples modelos comercializados bajo marcas como Radiola o Schneider. Tampoco faltaron otras máquinas también de Philips para el mercado alemán, las denominadas 'Las Vegas', y otros aparatos vendidos en nuestro país bajo el nombre comercial de marcas como Binatone o Soundic, siendo esta última la que un servidor cree haber visto en casa cuando aún era un pequeño infante de 3 o 4 años.

Todas estas consolas derivadas del *Pong* estuvieron acompañadas en la exposición por una serie de ordenadores MSX de marcas blancas, comercializados por empresas filiales o con licencia, que por lo general tenían colores distintos al del original. «Se suelen considerar ordenadores raros en el mundo del coleccionismo». Expuestos en vitrinas lo primero que llamaba la atención era el Kyocera de color rojo, «un ordenador que sirvió de base para el VG8020 de Philips», nos comenta José. De hecho había mucho material de las licenciatarias de Philips (Schneider, Radiola o Phonola, la filial italiana)... Un lujo para los amantes de los 'bichos raros' del MSX.





Izquierda: Una consola Overkal impecable y centro de atención de la exposición. Arriba a la derecha, un Tele-Spiel de Philips para el mercado alemán.



Arriba un Kyocera MSX rojo. Debajo: Una Soundic fabricada en Hong Kong y vendida en nuestro país posiblemente a partir del 78.

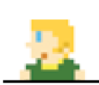
José Antonio mantiene su web religiosamente con información técnica y visual de su colección



¿ERA ESPAÑOLA LA PRIMERA CONSOLA EUROPEA?



Gracias al impresionante trabajo de investigación de Marçal Mora que podéis leer en su web y que también ha sido publicado en el número 17 de la edición española de RetroGamer (p.32-39), hoy sabemos con casi total seguridad que este clon de la Magnavox Odyssey sería la primera consola de fabricación europea en dura pugna con la Home TV Game de Videomaster. Aun sin saber exactamente quién fue el artífice de esta versión, parece ser que se vendió a principios de 1974 por parte de Inter electrónica, conocido fabricante de televisores de la época. A un módico precio de casi 10.000 pesetas (más de 700€ ahora, según el artículo), el aparato seguramente no llegaría a muchos hogares españoles y hoy en día se contabilizan las Overkal localizados en nuestro territorio con los dedos de las dos manos.



MSXVR Virtualizer, el futuro del estándar MSX cada vez más cerca

Primero se conoció como MSX3, durante un tiempo lo hemos conocido como VRoBIT y por el momento, se llamará MSXVR Virtualizer. El proyecto de estos entusiastas del sistema japonés sigue adelante gracias a su trabajo e ilusión.



Nuestro compi Javi *Vampirro* charla con Alberto y Paul antes de probar el juego *Operation Pig* , exclusivo para MSXVR.

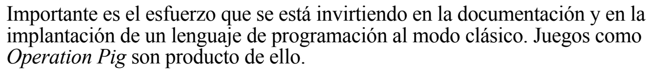
DURANTE RETROMADRID 2017 EL EQUIPO DEL, CONOCIDO POR AQUEL ENTONCES COMO VROBIT, ESTUVO MOSTRANDO LOS PROTOTIPOS HARDWARE DEL MOMENTO FUNCIONANDO CON SOFTWARE ORIGINAL. Alberto de Hoyo, Víctor y Paul nos atendieron en su stand y pudimos comprobar de primera mano cómo funcionaba el prototipo mostrado durante el evento (el modelo HC3000), además de cuál podría ser la siguiente evolución (el HC4000 por aquel entonces): «Estos prototipos son un escalón hasta llegar al ordenador integrado, que es la finalidad de nuestro proyecto», nos comentaba Alberto, «el software es muy importante para nosotros, así que queremos que el ordenador tenga una serie de programas atractivos para el público, pero que tampoco se queden ahí, que sigamos desarrollando en el futuro para la plataforma».

El equipo está poniendo mucho hincapié en la creación de programas y utilidades específicos para el ordenador, de hecho ya está terminado *Operation Pig*, el primer juego realizado expresamente para el ordenador utilizando su propio lenguaje de programación estilo C/C++. Esto queda aún más patente en la necesidad de recuperar un viejo vestigio en el uso de ordenadores que se ha perdido de un tiempo a esta parte: «antes cogíamos un ordenador y aprendíamos sus entresijos, programábamos en BASIC, explorábamos y aprendíamos cómo funcionaba internamente, aunque fuera de una manera básica. Esto es lo que tratamos de conseguir traer de vuelta con



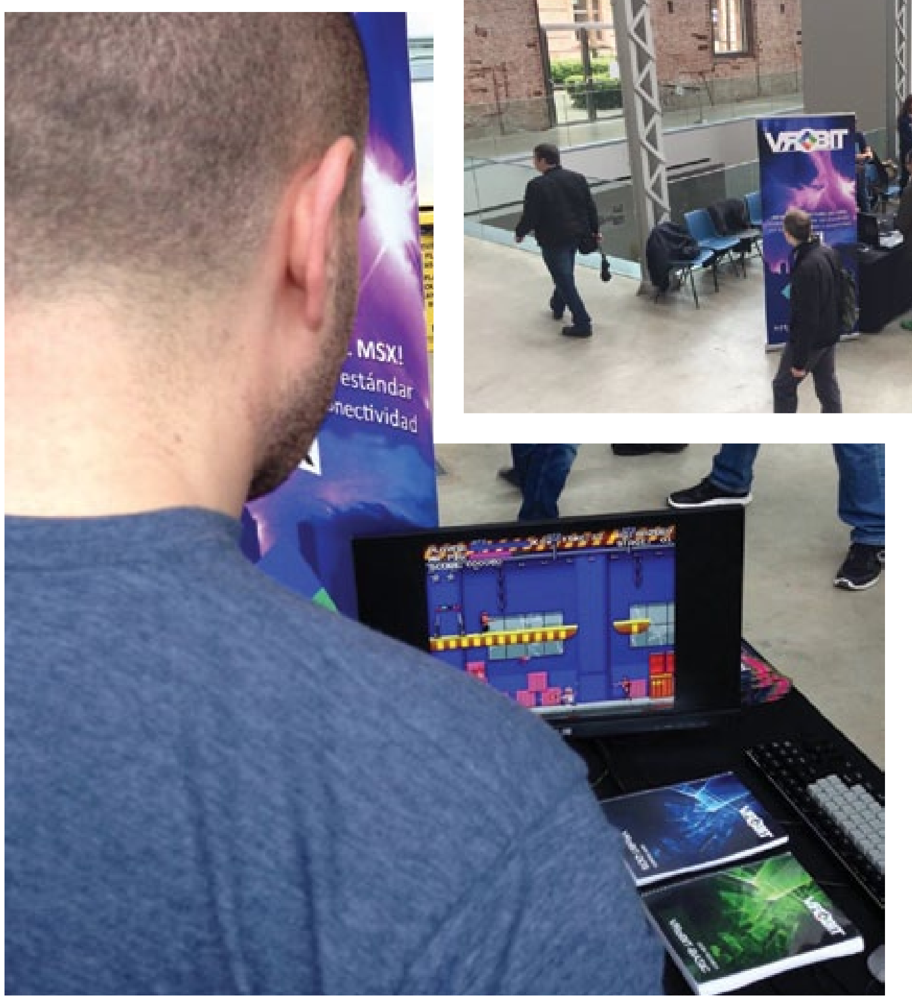





Importante es el esfuerzo que se está invirtiendo en la documentación y en la implantación de un lenguaje de programación al modo clásico. Juegos como *Operation Pig* son producto de ello.



Por el momento los creadores del proyecto han mostrado en su web cuatro colores diferentes para la carcasa del MSXVR. El prototipo mostrado en RetroMadrid 2017 se nos antoja ahora realmente lejano...





Estos últimos meses han sido muy fructíferos para el equipo detrás de este 'nuevo' MSXVR



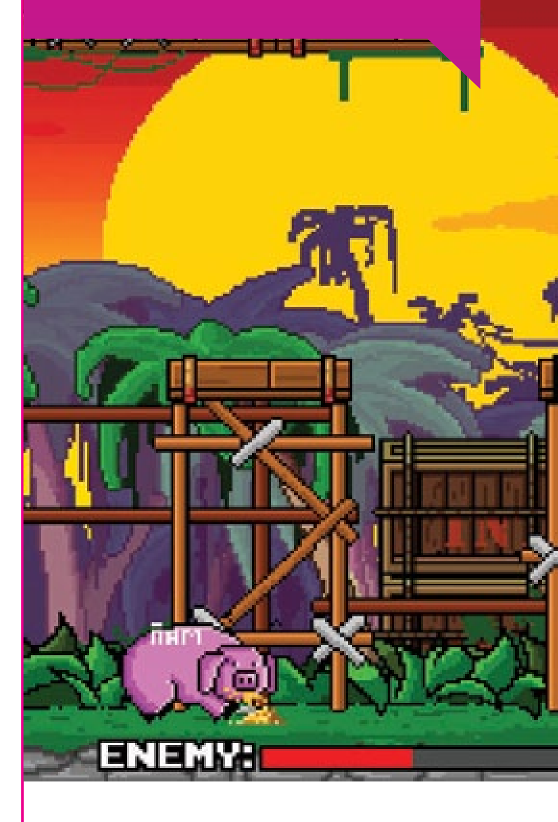
Este es el nuevo aspecto del aparato ideado por el equipo formado por Alberto, Paul y Víctor, algo más cercano a lo que se concebiría como un MSX actual.

nuestro ordenador: perdurar en el tiempo y continuar la línea MSX de alguna manera», añadió Alberto, algo que parece que están logrando dadas las expectativas que han generado en la comunidad con 'extras' tan interesantes como la revista que editaron y distribuyeron gratuitamente durante el evento presentando por un lado el proyecto, y por el otro proporcionando detalles, anunciando juegos como es el caso de *Gazzeru*, un título que lleva en boga desde hace unos años y que ahora parece que va a tener un buen empujón: «*Gazzeru* se está desarrollando íntegramente en la plataforma para demostrar así que es posible desarrollar un megarom MSX desde cero, y además con el lenguaje nativo y su herramienta de conversión a ensamblador Z80».

Pero es que aún hay más, y no será difícil volver a sentirnos como aquella vez que nos pusimos por primera vez frente a un MSX, Spectrum, Amstrad, C64, etc., con los libros de ayuda y programación que el equipo está preparando. Son dos estupendos manuales a la vieja usanza que contemplan el uso del una especie de DOS por un lado, y de un BASIC por el otro: «sacaremos el ordenador en varios packs, y en algunos estarán incluidos estos manuales, aunque también se podrían adquirir por separado. Están ahí para provocar las mismas sensaciones que en su época tuvimos al aprender a manejar el ordenador». Así, entre el software que incluirá el ordenador podemos destacar también una herramienta de música estilo *tracker*, una aplicación para diseño gráfico, acceso a servicios de Internet incluyendo la posibilidad de un servicio de mensajería instantánea, etc.

La cosa pinta realmente bien, complementada con la compatibilidad con todos los ordenadores MSX, incluido el hardware. Ya de hecho en los prototipos se incluían cuatro entradas de cartuchos de 50 pines compatibles con el estándar con posibilidades para reprogramarse, dos puertos DB9 para adaptarlos con dispositivos de cualquier sistema, un puerto DB37, etc. además de todo lo que da de sí una Raspberry Pi 3, el corazón de este sistema: «con un procesador ARM Quad Core a 1,2Mhz. hay más que suficiente para virtualizar muchos de los sistemas retro y clásicos que además del MSX se podrán disfrutar en nuestra máquina, y al mismo tiempo disfrutar con el sistema operativo y todas esas aplicaciones que estamos preparando», afirmaba Alberto.

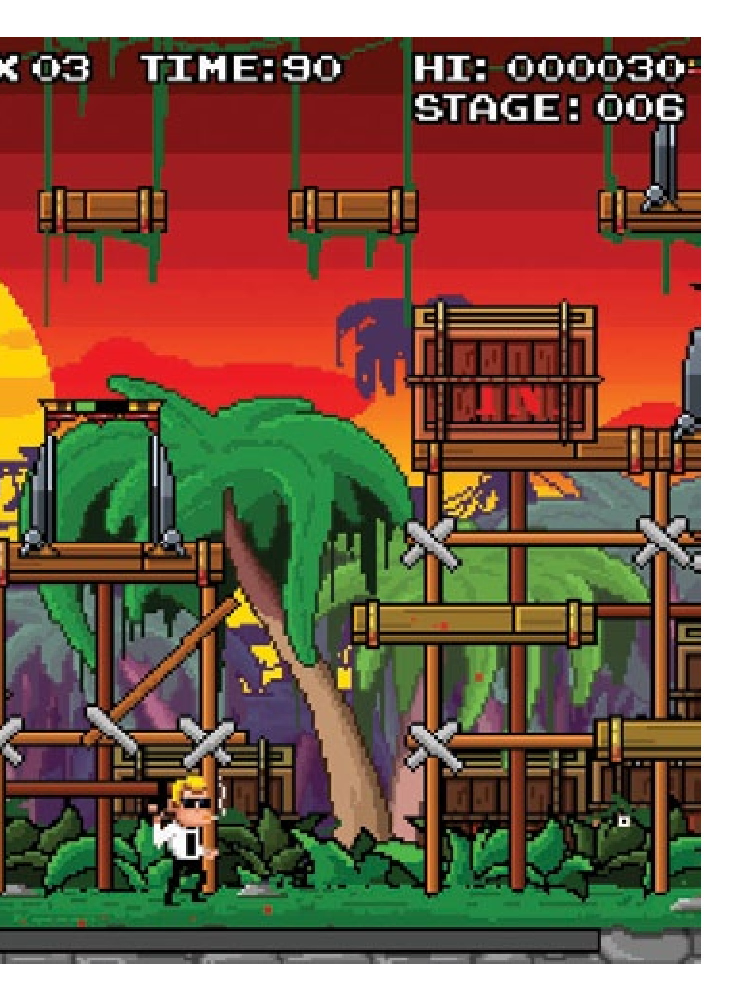
Un juego pensado por y para MSXVR



MSXVR; EL PASO DEFINITIVO

La vuelta al teclado integrado

En noviembre de 2017, Alberto y su equipo le dieron una nueva vuelta a su proyecto, que pasó a llamarse MSXVR Virtualizer, y seguiría manteniendo la filosofía de un MSX actual, con su propio SO, emulación de máquinas anteriores y diversos extras en forma de software diseñado específicamente para la máquina.







OPERATION PIG

Pensado para divertir

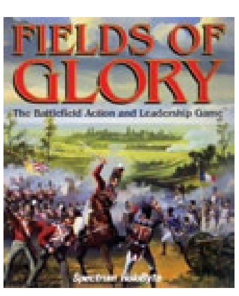
Con una filosofía similar a la de Pico-8, esa consola de fantasía que tanto gusta en la comunidad, el lenguaje de programación que integrará MSXVR permite la creación de juegos pensados para la máquina más o menos complejos. Ejemplo de ello es *Operation Pig*, «programado con el lenguaje nativo que lleva el ordenador, con el objetivo de ayudar a la salida de la máquina, para que tenga algo en su catálogo de juegos», afirma Alberto. Se trata de un juego de concepto sencillo y eminentemente arcade, muy del gusto de estos artistas que nos han traído joyas como *Xinatra* o *Knightmare Remake*: «Se pueden hacer juegos de mucha calidad y con gráficos cañeros, pero no es lo que nos motiva ahora; queremos hacer cosas divertidas, bonitas y que se puedan asumir en un tiempo de desarrollo pequeño». En el juego tomaremos el control de Danko, el agente especial del presidente, que, después de luchar y combatir el terrorismo para salvar a su país, se enfrenta a la misión más peligrosa a la que jamás se haya enfrentado: ¡defender y proteger al cerdo del presidente! Un juego simple en concepción en el que el *scroll* lateral y los gráficos 2D nos acompañarán en una ensalada de tiros muy del estilo de los clásicos *run'n gun*. «Hemos valorado darle un rollo retro, porque nos gusta, y por otro lado, hacerlo con idea de que el juego nos cupiese en 512 kB., porque queremos sacarlo en un cartucho económico». Esto es algo que queda evidenciado en nuestras primeras partidas durante RetroMadrid 2017: un juego sin grandes pretensiones pero bien realizado que sigue la estela de otros títulos de Demon Videogames como *Project Xinatra*.



Fields of Glory



Waterloo en realidad son cuatro batallas, y no una, aunque esa fue la decisiva y definitiva. En el juego podemos jugar con cualquiera de los bandos en las cuatro batallas que componen la última batalla de la Francia napoleónica.



SISTEMA: PC
AÑO: 1993
GÉNERO: Estrategia tiempo real
PROGRAMACIÓN: Microprose
PUNTUACIÓN: ✱✱✱✱✱

Como gran apasionado de la historia en general y de los tiempos napoleónicos en particular, descubrir que existía un juego que trataba la última gran campaña del genial corso fue como ver amanecer en una noche de total oscuridad.

Aunque el juego era en tiempo real —un género no tan de moda aunque *Dune II* ya había aparecido por estos lares—, por su temática, su ambientación y su intencionado realismo lo alejaba del gran público y lo dejaba en un nicho muy concreto; el de los fanáticos a las batallas históricas —y casi añadiría que *con* miniaturas—, así que fue muy complicado conseguirlo.

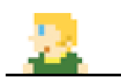
Cuando finalmente le pude echar el guante ya estaban muy entrados los 90, casi agonizantes, y técnicamente se me hacía un poco duro, pero poder lanzar a la carga la *Garde Impèriale* contra la artillería inglesa o la infantería prusiana era algo que alimentaba mi megalomanía y por lo tanto me hacía sentir bien.

El juego además te proporcionaba tres niveles de zoom, uno en el que se movían unidades —cuadraditos— por un mapa, otro en el que las unidades se representan por un pequeño puñado de soldados y el zoom máximo, donde poder ver tus tropas combatiendo, disparando y muriendo por todo el campo de batalla.

Dado que yo soy más estratega que táctico, el que las batallas a fin de cuentas no fueran *personalizables* sino que cuando las empiezas ya tienes la mitad del pescado vendido —todo el mundo está históricamente en su sitio, y no tienes ni más ni menos soldados— le quitaba un cierto aliciente que me devolvió con el tiempo la saga *Total War*, pero en cualquier caso fue un juego que probar en las tardes en las que quería ver los destrozos que podía hacer una carga de caballería en una unidad de infantería formando en columnas.

En cualquier caso, cómo añoro los tiempos de la gran Microprose... ♥





Alfonso Azpiri: el genio que nunca nos ha dejado

El 19 de agosto de 2017 nos levantamos con la peor de las noticias: Alfonso Azpiri había fallecido la noche anterior a la edad de 70 años tras no haber podido superar un cáncer. El «maestro», como muchos lo llamaban, formó parte indisoluble de los videojuegos en los 80 y, por ende, también de nuestras vidas. Allá donde esté, siempre lo recordaremos

LA ENFERMEDAD PUDO FINALMENTE CON ESTE GENIO DEL LÁPIZ Y EL PINCEL, Y AQUELLA MAÑANA INTERNET Y LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SE LLENARON DE MUESTRAS DE RESPETO Y CARIÑO HACIA ALFONSO Y SUS FAMILIARES. No en vano, además de las portadas para videojuegos, Alfonso también tenía tras de si un buen número de personajes y cómics que alcanzaron fama mundial gracias a su particular estilo. Tuvimos oportunidad de verle por última vez en RetroMadrid 2017, evento al que acudió diligente para regocijo de sus seguidores, y donde firmó cajas de juegos, cómics, pósters o lo que se terciara. Alfonso no fallaba a las citas, y se dejaba querer, pluma en mano, firmando y dedicando sus trabajos durante horas en cada evento al que acudía.

Una vida dedicada al dibujo

Alfonso nació en Madrid en 1947, en el seno de una familia de músicos, lo que seguramente influyó en hacer explotar su vena artística. Y a pesar de aprender a tocar el piano, «se me han quedado los dedos como morcillas (risas)», nos comentó en una ocasión, «el lápiz te agarrota la mano y ya nada...», su verdadera pasión fue la de dibujar por afición hasta que pudo publicar en la revista Trinca sus primeras historietas con guiones de Carlos Buiza o Carlos Cidoncha. Precisamente con este último desarrolló la serie *Lorna*, posiblemente uno de sus personajes más conocidos, que se publicaba en la revista para adultos Cimoc y llegando a publicar posteriormente en otras revistas del ámbito adulto como Heavy Metal o Penthouse Comic. Otros personajes como el bueno de *Mot*, lograron no poca repercusión gracias a sus divertidas historietas guionizadas por Nacho y que fueron publicadas en El Pequeño País: «Cuando comencé a trabajar en la revista Trinca tampoco pensé que era mi futuro. Era una colaboración pero luego se fue enredando la cosa y al final es lo que prácticamente más me gusta en este mundo: dibujar», se sinceró el Maestro, como cariñosamente se le nombraba entre los aficionados.

Phantis (1987) para Dinamic



«Se fue enredando la cosa y al final es lo que prácticamente más me gusta en este mundo: dibujar»

Autor incansable, Alfonso también participó en producciones cinematográficas como en *El Caballero del Dragón* de Fernando Colomo, confeccionó carteles y, obviamente, fue uno de los principales portadistas en los 80 para videojuegos españoles, desde que a principios de los 80 comenzase a participar con Dinamic en la creación de las ilustraciones para las carátulas de juegos como *Rocky* o *Abu Simbel*, aunque dejó su estampa para otras productoras como Topo y Opera en juegos tan recordados como fueran *Titanic*, *Viaje al Centro de la Tierra* (una de las ilustraciones favoritas del propio Alfonso) o *La Colmena*. «Un día me llama un chaval por teléfono que se llama Pablo Ruiz», nos comentaba, «y me dice que era para hacer unas portadas de unos juegos. Le dije que sí, que se viniera para casa y así hablábamos del juego, y va y aparece un chaval de 18 años que era ya por entonces el director de Dinamic».



De vuelta con nosotros

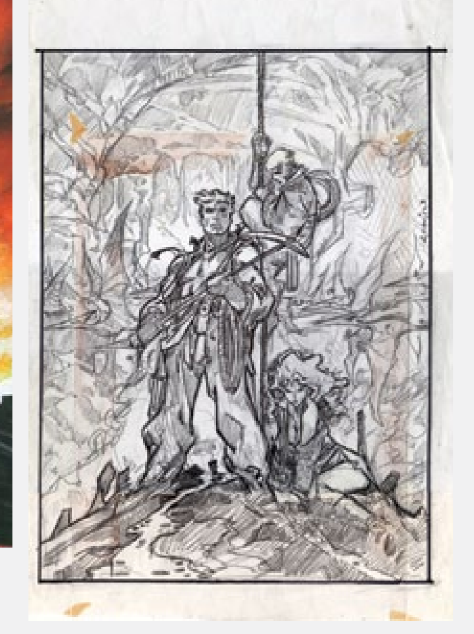
Tras un parón tras el declive de estas productoras en los 90, su firma volvió a dejarse ver más asiduamente en videojuegos de porte clásico y neoretro gracias a trabajos como *La corona Encantada* de Relevo o incluso la portada de nuestro número 8, que luce una fantástica ilustración original de Selena, la comandante en persona del videojuego *Phantis* en todo su esplendor. En los últimos tiempos su participación en proyectos más actuales como *Dark Souls 2*, la trilogía *Nogalious* o la portada del disco de la banda Retroband System, trajo de vuelta a Alfonso a la palestra. La publicación de recopilatorios como el libro *Spectrum* de 2010, o las láminas *Tape Covers*, ayudarían sin duda a que su legado perdure para siempre, como también su participación en redes sociales en las que podíamos disfrutar de cuando en cuando con sus nuevas creaciones.

Tuvimos la suerte de trabajar con Alfonso en el número 8 de nuestra revista, cuando accedió a dibujar la portada. Fue en un hotel en Torremolinos, aprovechando su visita a RetroMálaga, cuando junto a este fumador empedernido, y sin quitarse sus eternas gafas de cristales oscuros, debatimos sobre el pasado, el presente y el futuro, tanto de videojuegos como de sus cómics, la verdadera pasión de Alfonso. Montones de proyectos se agolpaban en su cabeza salpicados de anécdotas que tenían que ver sobre

AUTOPSIA A 6.000 KM DE PROFUNDIDAD

La ilustración para portada de *Viaje al Centro de la Tierra* era, según las palabras del propio Alfonso, una de sus obras favoritas. Publicado por Topo Soft en 1989 para ordenadores de 8 y 16 bits (de hecho, en un principio iba a ser el juego referente de la compañía para su incursión en los ordenadores más potentes), el juego era una adaptación de la obra homónima de Julio Verne que causó notable sensación en la prensa especializada de su época, y fue anunciado en la época como «el proyecto más ambicioso del software español». Obviando una primera fase algo anodina, en general se trataba de un juego atractivo en lo jugable y vistoso en lo técnico, fue uno de esos títulos que en realidad no necesitaban del arte de Azpiri para convencer al comprador por la portada.

4



El boceto de la ilustración publicado en el recopilatorio *Spectrum* de 2009.

PROTAGONISTAS EN PRIMER PLANO

1 Alfonso se imaginó cómo sería la llegada del profesor Otto Lidenbroke, su hija Graüben y el sobrino de aquel, Axel, al núcleo terrestre. Carismáticos y heroicos, lo cierto es que, como no podía ser de otra manera, el musculuso chico, pico en mano, destaca por delante de una algo sumisa chica y el profesor en segundo plano. Aparejos, cuerdas y ropas a punto de romperse, ofrecían al artista ese punto picantón que solía acompañar sus trabajos.

ILUSTRACIÓN EN GRAN FORMATO

2 Cuando el juego llegó a las tiendas la portada aparecía cortada, ¡no sabíamos lo que nos estábamos perdiendo! Alfonso imaginó una gran caverna que se expandia a ambos lados de la triada de personajes protagonistas, complementadas por esos dinosaurios alados que revolotean a través de las delicadas fumarolas del fondo. Siempre es una gran noticia recuperar las ilustraciones originales completas para regocijo de sus seguidores.

CONTRASTE DE COLORES

3 Que los tonos anaranjados contrasten francamente con colores más fríos como los azulados o violáceos no es ningún secreto, y en este caso el ilustrador hace muy buen uso de la gama cromática con la que contaba. Alfonso siempre mantenía que usaba aquellos materiales que la ilustración demandaba: acrílico, acuarelas, gouache... incluso lápices de color. Nunca llegó a dominar el arte digital a pesar de que lo intentó, pero su legado es fuerte en su hija Lorena.

MONTONES DE PROYECTOS

4 Azpiri era un trabajador incansable, siempre con proyectos e ideas en la cabeza, cristalizaran de mejor o peor forma, como aquella colección en colaboración con Forges sobre monstruos populares que dejaron a medias hastiados del trato editorial que recibieron. Quizás la espinita clavada de Alfonso que no acabó por ver hecha realidad fue la película de Lorna; un proyecto que se abordó en diferentes ocasiones y formatos (dibujos, 3D, imagen real), sin suerte.



Abu Simbel profanation (1985) para Dinamic



todo con la Comic Con de San Diego, sus viajes y la camaradería que existía con sus amigos Juan Giménez y Luis Royo. Casi se nos pasa la tarde hablando y ¡aún ni siquiera habíamos visto la portada terminada! Así era Alfonso en las distancias cortas: un apasionado de su trabajo que no paraba de maquinar y de buscar nuevas ideas a plasmar, funcionasen o no, como ocurrió tristemente con aquella última intentona de llevar a *Lorna* hasta la gran pantalla...

Sirva este pequeño texto como reconocimiento a su trabajo, a la influencia que tuvo en la chavalería de la época (y los no tan chavales), que han seguido con fervor su trabajo, gracias a un estilo particular y bastante único, repleto de sensualidad y erotismo muy característico y personal. ¡Gracias por todo Alfonso! —«Gracias a ti, chato».

Así era Alfonso en las distancias cortas: un apasionado de su trabajo que no paraba de maquinar y de buscar nuevas ideas a plasmar

En 2014 Namco-Bandai España encargó a Azpiri una portada alternativa para *Dark Souls 2* que se vendió en exclusiva y bajo reserva en tiendas GAME.



Lorna (1990) para Topo Soft



La Corona Encantada (2009) de Karoshi/ Relevo fue el pistoletazo de salida para que Alfonso Azpiri volviese a dibujar portadas para videojuegos españoles, y además estrenándose con un juego para 8 bits. ¡El círculo se cerraba!

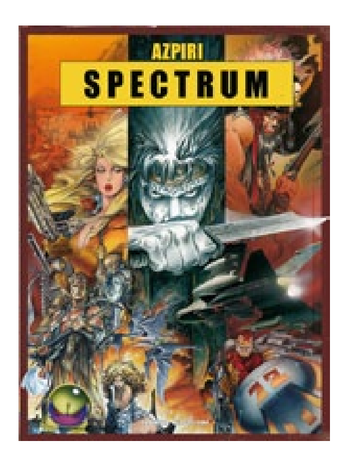


La triología de juegos para sistemas clásicos y modernos de Luegolu3go Studios se convierte en uno de sus últimos legados. En los juegos también participa Lorena Azpiri, una de las hijas de Alfonso.

¡HASTA SIEMPRE MAESTRO!

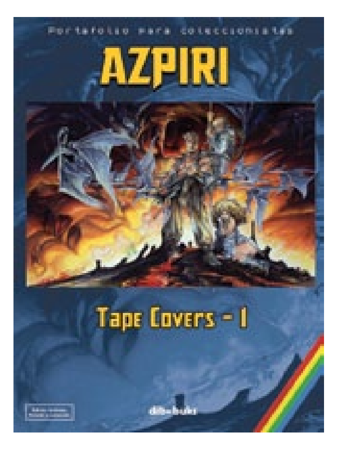
Todos pudimos disfrutar de la extensa e imperecedera obra de Azpiri, cuyo pincel no era otra cosa que un caleidoscopio de piedras de colores que representaban las distintas manifestaciones de la fantasía, desde la ciencia ficción hasta la espada y brujería, dotando de sensualidad a cada dibujo y logrando que tales piedras de colores fueran inequívocamente reconocibles para los que las observamos.
Una pérdida brutal que, sin embargo, no deja de sacarme una sonrisa al pensar que recibió numerosos homenajes en vida, y no me refiero a premios nacionales o exhibiciones en museos, sino homenajes más sencillos y personales que íbamos haciéndole todos y cada uno de los que pudimos conversar con él en algún evento. Ese calor y afecto lo sintió en vida, y es algo que, de alguna manera, palia mínimamente su partida. ¡Descanse en paz!

'REGALOS' PARA SUS SEGUIDORES



SPECTRUM

Un libro imprescindible para los aficionados a los videojuegos retro o que simplemente quieran disfrutar de algunas de las mejores ilustraciones de Azpiri. Desgraciadamente está descatalogado.



TAPE COVERS 1-3

Son una serie de reproducciones en gran formato de algunas de las mejores portadas para los juegos de microordenadores. Aunque la selección es buena, quizás el tipo de papel escogido no hace que luzcan al máximo los trabajos.



ILUSTRACIONES

Alfonso se abrió una cuenta en Twitter en 2013 para estar más cerca de sus seguidores, y de vez en cuando compartía alguno de sus últimos trabajos. Esta imagen de *Juego de Tronos* fue la última publicada en su cuenta.



AZPIRI Y EL CINE

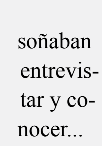
Otro de sus libros recopilatorios imprescindibles, sobre todo para amantes del séptimo arte, que disfrutarán con los carteles de festivales y películas, bocetos o *storyboards* que pueden encontrarse en su interior.

¡HASTA SIEMPRE MAESTRO!



Descansa en paz, Alfonso Azpiri, maestro de lo onírico. Los sueños que creaste para el niño que era seguirán vivos en mi, y yo se los transmitiré a mi pequeña para que sueñe como yo lo he hecho. Poder disfrutar de tu arte, de tus comics e ilustraciones, siempre ha sido un placer; pero poder conocerte en persona fue un auténtico privilegio.

Recuerdo la primera vez que te vi, siendo yo solo uno más de una larga cola de admiradores esperando una firma. Te pedí un dibujo bastante canalla, encima habiendo pasado tiempo ya de cumplido tu tiempo de estar allí sentado... enarcaste una ceja, me miraste, y no solo lo hiciste, si no que me diste uno de los mejores momentos que recuerdo dándome conversación y hablándome de tú a tú... Fue solo el primer dibujo, quien me hubiera dicho que años después iba a tener el placer de entrevistarte e incluso de hablar contigo para que nos hicieras la portada del número 8...

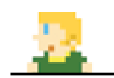


Hace años, en una conferencia de RetroManiac les preguntaron a David y Sergio por sus ídolos, por aquellos a quien soñaban entrevistar y conocer...

Y yo pensé que si me hubieran preguntado a mi podría responder feliz que yo había cumplido ese sueño, pues era conocerte a ti. Gracias por todo lo que nos has dado, contigo se va otro pedacito de mi infancia.



En RetroManiac también tuvimos la enorme suerte de que Alfonso accediera a hacernos una ilustración exclusiva para la portada de nuestro número 8.



Fotos: Tomás Lorente

Se celebra con notable éxito la primera edición del 'Fightcade Offline Festival'

A finales de mayo se celebró en Murchante, Navarra, la primera edición de un evento dirigido a fanáticos de los recreativos que se caracterizó por la cantidad de máquinas japonesas



Estas máquinas japonesas no son muy habituales de ver en nuestro país. Las llamadas 'candies' son los típicos muebles que desde finales de los 90 proliferaron en los salones del país del Sol Naciente.

DURANTE UN INTENSO FIN DE SEMANA LOS ASISTENTES A ESTE PRIMER FIGHTCADE OFFLINE FESTIVAL DISFRUTARON CON CASI 40 MÁQUINAS ARCADES NIPONAS, algo bastante inusual en nuestra geografía, más acostumbrados a los muebles verticales y estrechos típicos de Occidente. Las denominadas máquinas 'candy' están pensadas para que los jugadores se sienten frente a los monitores, y así dieron fé todos los que se acercaron a la Casa de Cultura de la localidad navarra.

Organizado por la asociación La Cocina de Vivillo, el éxito ha sido tal que parece que no nos quedaremos sin una segunda edición el año que viene, pero no adelantemos acontecimientos y repasemos qué aconteció del 26 al 28 de mayo en Murchante.

39 máquinas de origen nipón repartidas entre diferentes modelos de muebles eminentemente japoneses, como las Sega Blast City, Astro City o incluso algún mueble con la placa Atomiswave, nada habitual por estos lares. Juan Ceballos, uno de los organizadores del encuentro resalta la participación de los asistentes y la celebración de los torneos durante el sábado, posiblemente







LOS GANADORES

Como todo buen encuentro con máquinas arcades de por medio, no faltaron los diferentes torneos y sus respectivos ganadores:

KOF'98: equipo Massilla. Becks, Sepia, Godken.
KOF'98 individual: Becks (Gerona).
Street Fighter III 3rd Strike equipos: equipo Massilla: Alasthor, Becks, Sepia.
Street Fighter III 3rd Strike individual: GKX.
Windjammers equipos: Juanilson, Fresa, Ratilla.
Windjammers individual: Exostar (Francia).
Street Fighter equipos: Zagi, Edgg, Vegan.
Street Fighter individual: Zagi (Francia).
Tumblepop: Carlos Saso.
Classics 80: MAO.
Thunderhoop: Robert.
Metal Slug: OGT Moreno.
Puzzle Bubble: Zarghat (Francia).
Cadillac and shmups war: Néstor Acebo (el friki por antonomasia).
Tok: Godken.

el día álgido del fin de semana: «El sábado vino mucha más gente y es cuando hicimos la mayoría de torneos. Fue un día increíble», nos comenta. Y es que el Fightcade tiene una orientación claramente dirigida a los torneos, no en vano se celebraron bastantes que contaron con un buen puñado de participantes, algunos de ellos franceses muy reconocidos en la escena de los juegos de lucha, como Zagi, ganador a la postre del campeonato de Street Fighter individual: «posiblemente es el mejor jugador de Chun-Li de Europa. Fue una delicia verle jugar», afirma Juan. Con los deberes hechos, Juan destaca que aunque al principio no eran demasiados los visitantes, poco a poco el recinto fue llenándose pero sin agobios de ningún tipo, un ambiente perfecto para poder probar máquinas, entrenar o dejarse llevar por esos muebles japoneses tan característicos de los que los jugadores disfrutan sentados, «el domingo acabamos los torneos que nos se celebraron durante la jornada anterior y nos despedimos de todos los que vinieron a visitarnos, a los que hay que agradecer que lo hicieran. Sin ellos esto no podría ser posible».

Tomás Lorente

«Nos están pidiendo una segunda edición»

Hablamos con Tomás Lorente, de 'La Cocina de Vivillo' para que nos cuente algo más sobre la celebración del primer Fightcade Festival, una interesantísima iniciativa que reunió 39 máquinas de origen nipón repartidas entre diferentes modelos de muebles japoneses, como las Sega Blast City, Astro City o incluso algún mueble con la placa Atomiswave, nada habitual por estos lares.

¿Cómo surgió la idea de celebrar este evento en Murchante?
La idea surgió a partir de que un grupo de amigos teníamos pensado acudir al 'Stunfest' de Rennes, en Francia, un festival dedicado especialmente a los juegos de lucha. Cuando nos llegó la noticia de que este año cancelaban el evento por falta de recursos, pensamos que debíamos remediarlo de algún modo. La idea que se nos ocurrió fue hacer una 'quedada' entre todos los que nos habíamos quedado con las ganas de ir a Rennes.

¿Quiénes organizaron el encuentro? ¿Os podéis presentar a grandes rasgos antes nuestros lectores?
El evento ha sido organizado principalmente por 'La Cocina de Vivillo', que somos un grupo de amigos de Murchante, '2XBCN' que es un grupo de Facebook dedicado al 'Súper Street Fighter 2X', y 'Fightcade', que es la plataforma de juegos retro en la que nos reunimos para jugar online. También hemos recibido ayuda de los conocidos youtubers Néstor Acebo y su canal 'Con 5 duros', y Carlos Madurga.

No me puedo olvidar de mencionar la ayuda que hemos recibido en todo momento por parte del Ayuntamiento de Murchante, quien nos han cedido el local y ofrecido todo tipo de recursos para que el evento se haya podido llevar a cabo.

Los asistentes pudieron disfrutar de casi 40 máquinas arcades japonesas. ¿De dónde han salido tantas? *risas* ¿Son vuestras, importadas...? La logística para mover todo esto debe ser tremenda...
Las *candies* que formaron parte del evento son todas propiedad de varios miembros de 'La Cocina de Vivillo'. Empezamos importando una Sega Blast City y en poco más de un año nos hemos hecho con una colección de casi 40 recreativas.

La verdad es que lleva mucho trabajo el mover tal cantidad de recreativas entre seis personas que estábamos. Más teniendo en cuenta que todos trabajamos y lo tenemos que hacer en nuestros ratos libres. Además dependíamos de que otro amigo nos pudiera prestar su furgoneta, a la que ya todos conocemos como la *candy-van*, *risas*

Siguiendo con el marcado carácter nipón, ¿qué nos puedes contar de estos muebles tan característicos y en cierto modo distintos al mueble de recreativa clásico que se dio en bares y recreativos de nuestro país?
La diferencia, como todos podemos apreciar, es que en las candies se juega sentado. En un principio la sensación es extraña para los que estábamos acostumbrados a jugar de pie pero cuando lo pruebas ya no quieres jugar de otra manera. Es mucho más cómodo sobre todo si tenemos en cuenta la cantidad de horas que podemos pasar jugando en un evento de este tipo.

Por otra parte, los monitores suelen ser de mayor tamaño y mejor calidad y son más versátiles a la hora de poder enchufar diferentes sistemas de juego. También los joysticks y botones japoneses generalmente son más precisos. Aunque bueno, esto va por gustos y para cada uno lo mejor es a lo que está acostumbrado *risas* Otra diferencia a tener en cuenta es que estás máquinas funcionan a 100/120v y no a 220v, como ocurre aquí.

¿Qué tienen los juegos japoneses (de lucha o no) que bajo vuestro punto de vista no tienen otras producciones?
La diferencia entre unos y otros es que en Japón la oferta de juegos era mucho más amplia que en el resto del mundo, y además estas versiones solían ser generalmente más completas y difíciles.

Fightcade Offline Festival estuvo sobre todo orientado a los torneos, quizás desconocidos para gran parte del público. ¿Hay una liga, se hace por diversión? ¿Quiénes destacan en estos campeonatos?
Nuestra intención no es la de orientar el festival en torno a los torneos. Simplemente es un aliciente más para incentivar la competitividad y diversión entre los asistentes. La mayor parte del tiempo del evento se dedica









En las máquinas denominadas *candies* se juega sentado, desde luego mucho más cómodo que estar de pie durante horas jugando a estos videojuegos.

a las partidas amistosas o casuales. Los torneos se hacen únicamente por diversión. Los ganadores sólo reciben el reconocimiento del resto y un pequeño trofeo.

En este tipo de torneos destacan sobre todo personas que han asistido al festival para jugar a un juego en concreto. Hay verdaderos cracks tanto en fighting games como arcades de toda la vida, tanto nacionales como a nivel internacional.

¿Qué conclusiones sacáis de esta primera edición? ¿Hacía donde creéis que debe dirigirse el evento?
Para ser la primera vez que organizamos un evento de este calibre ha sido todo un éxito. Ha tenido muy buena aceptación entre la gente tanto a nivel local como nacional e internacional, y queremos agradecer desde aquí a todo el mundo que se acercó a pasar un rato con nosotros. Siempre hay aspectos que mejorar y los tenemos todos en cuenta. Si tenemos la posibilidad de repetir el año que viene, intentaremos pulir estos pequeños fallos para que todo vaya aún mejor.

¿ Podemos esperar una nueva edición el año que viene?
Todo el mundo ha quedado satisfecho con el evento y ya nos están pidiendo una segunda edición, pero hay que tener muchos aspectos en cuenta para que se pueda volver a llevar a cabo. Requiere mucho esfuerzo, tanto personal como económico, y si no recibimos el apoyo necesario difícilmente se pueda volver a repetir. Hay que tener en cuenta que no nos dedicamos a ello y lo hacemos únicamente por afición.

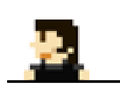
¿Qué pensáis de la situación actual del arcade en nuestro país? Con iniciativas como la vuestra, la aparición de asociaciones dedicadas al arcade, salones recreativos como el de Petrer o la fabricación de 'nuevo' hardware como el AirFrame sobre el que corre 'Skycurser'?
Para ser sinceros, hasta hace 8 meses desconocíamos que existiera alguna asociación dedicada al arcade. De todas formas, todo lo que promueva la conservación y divulgación del mundo arcade nos parece genial y de agradecer. En cuanto al salón de Petrer me parece una gran iniciativa que espero poder visitar algún día.





«Todos han quedado satisfechos con el evento y ya nos piden una segunda edición, pero hay que tener en cuenta muchos aspectos para volver a repetir»





Crónica de la zona retro en Gamescom 2017

Por tercer año consecutivo desde RetroManiac, en colaboración con la tienda alemana RetroSpiel, nos echamos a la espalda la importante tarea de presentar esas nuevas creaciones para consolas antiguas desarrolladas en nuestro país en el evento celebrado en Colonia. Y una vez más, el *homebrew* español vuelve a brillar con luz propia

DEL 22 AL 26 DE AGOSTO ACUDIMOS AL HALL 10.2 DEL KOELN MESSE CARGADOS DE TALENTO E ILUSIÓN POR MOSTRARLO AL PÚBLICO DE LA GAMESCOM Y A RECABAR OPINIONES, PONER LAS CREACIONES A PRUEBA E INCLUSO HACER ALGÚN QUE OTRO CONTACTO EN NOMBRE DE LOS CREADORES. PONTE CÓMODO Y TRASLÁDATE CON NOSOTROS A LA ZONA RETRO DE GAMESCOM 2017.

Como todos los años, en Gamescom 2017 hubo cambios respecto a las ediciones anteriores y, en esta ocasión, varió incluso en los días de la semana en los que discurrió la feria. Tradicionalmente, Gamescom arrancaba un miércoles con el día para visitantes de negocios para, posteriormente, abrir sus puertas a todo el público general de jueves a domingo. En la edición de este año, la organización apostó por adelantar al martes la visita del público *business* y adelantar el cierre al sábado, trasladando el día fuerte del evento a la última jornada en cuestión. El adelanto en un día de la semana de la fecha de montaje tendría repercusiones negativas para nosotros, pero vayamos por partes.

Martes, 22 de agosto

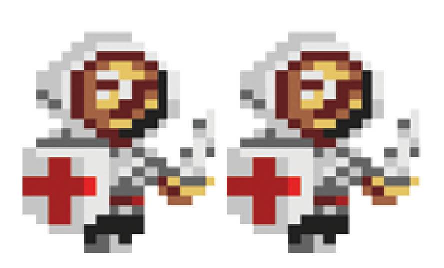
El primer día de Gamescom suele ser un día bastante tranquilo, para dar los últimos remates al estand y reencontrarte con viejos amigos. Aunque el estand se suele diseñar con antelación al evento, una vez está montado se le dan unas horas de margen para observar la reacción de la gente, los puntos de afluencia y, en consecuencia, realizar los cambios pertinentes para obtener el resultado esperado. Pero así como en lo de reencontrarnos con viejos amigos tuvimos bastante éxito, lo de los remates fue otro cantar. Pero me estoy adelantando a los acontecimientos.

Como hemos comentado, la apertura del evento se realizó este año en martes para la gente de negocios —incluidos *youtubers* y prensa—, dejando el lunes como día de montaje. En años anteriores, disponíamos practicamente de dos días para desmontar en tienda, cargar la furgoneta de alquiler y trasladarnos el martes al evento para su montaje. En la práctica, esta *eliminación* de un día de montaje, sumada a una serie de catastróficas casualidades entre las que se incluyen un fallo garrafal de coordinación con la organización del evento y un grave problema de salud del que suscribe la crónica, provocaron que el montaje principal del estand RetroSpiel - RetroManiac acabase a las 7:30 (sí, de la mañana) del propio martes —a un par de horas escasas de la apertura del evento.

No endulzaremos la crónica del primer día: fue un rotundo desastre. La persona encargada de traer los everdrives y los pósters apareció bastante más tarde de la hora de apertura, teniendo que aprovechar los escasos recursos disponibles para que el amplio espacio obtenido este año, ¡el doble que en las anteriores dos ocasiones!, presentara la mejor cara posible. De un total de 16 puestos de juego, se pudieron poner 14 en marcha gracias a títulos ya disponibles en cartucho como *Miniplanets* y *Super Uwol*, así como diversos títulos *homebrew* para Dreamcast.

Como no podía ser de otra manera, numerosos medios, incluida la televisión pública alemana, aparecieron a primera hora del día con todo a medio montar. Una situación de estrés absoluta, en definitiva, que iba a poner nuestros nervios a prueba desde el primer día. La llegada por fin de

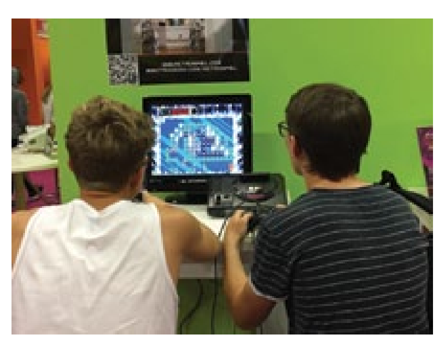
El evento anual sobre videojuegos más importante de Europa mantiene un espacio dedicado a los juegos y sistemas clásicos







Pudimos dedicar un espacio a nuestro querido y atemporal Alfonso Azpiri.







los everdrives y pósters permitió respirar un poco y pasar una última hora entretenida en el evento, terminando el trabajo que quedó a medias y cruzando los dedos para que, esta vez sí, el día siguiente empezara como tenía que empezar.

Por suerte, la afluencia de público este primer día fue bastante baja y, aun así, le dio momentos de gloria a algún título que, en principio, no iba a ser mostrado, como *Miniplanets*. El cartucho de Mega Drive, publicado por Play on Retro, fue la estrella involuntaria del día, colocado en varias máquinas y con algún que otro medio jugando y haciéndose eco en Twitter.

Tuvimos también la suerte de conocer a Sebastian, de PolyPlay, encargado de editar en físico y ediciones de lujo algunos trabajos que también nos tocan cerca, como *Golden Tail*, *Magica* o *Rescuing Orc* de Reidrac. PolyPlay tenía un coqueto estand en el que se podía jugar a éstas y otras creaciones para ordenadores de 8 bits con sus correspondientes máquinas reales y joysticks.

Sin tiempo para mucho más, tocaba descansar y prepararse para el primer día de verdad de la Gamescom, con mucho trabajo pendiente por hacer.

Miércoles, 23 de agosto

Con todo el material en nuestras manos, el miércoles 23 de agosto se presentaba mucho más tranquilo que el anterior, aunque


01
02
03
04
05
FACTOR
HISCORE
CHRIS HÜLSBECK
WOLFSOFT







01. Factor 5 luciendo kit de desarrollo de la época. **02.** Música chiptunera a todas horas. Algunos 'instrumentos' eran memorables. **03.** «No soy un chico que sepa actuar en directo» nos acababa de decir Chris Hülsbeck instantes antes de sorprendernos. **04.** Gente de todas las edades disfrutando de pasado y presente. **05.** Dice la leyenda que se presentaron más novedades para Dreamcast que para Xbox One durante el evento. **06.** Los omnipresentes Commodore 64 *made in West Germany* son historia industrial del país.

con su toque de estrés matutino. Como ya hemos comentado, una de las labores principales del primer día es observar cómo se comporta el público en los puestos de juego y detectar si algún juego requiere de necesidades especiales que aconsejen su cambio a otra zona. Una vez se ha observado el comportamiento del personal, se procede a realizar los pertinentes cambios que las primeras horas sugieran, siempre sin molestar a los jugadores y teniendo que esperar a que terminen sus partidas antes de mover cacharros. Sólo cuando ya se tiene claro que la disposición es la definitiva, se colocan los pósters de manera permanente.

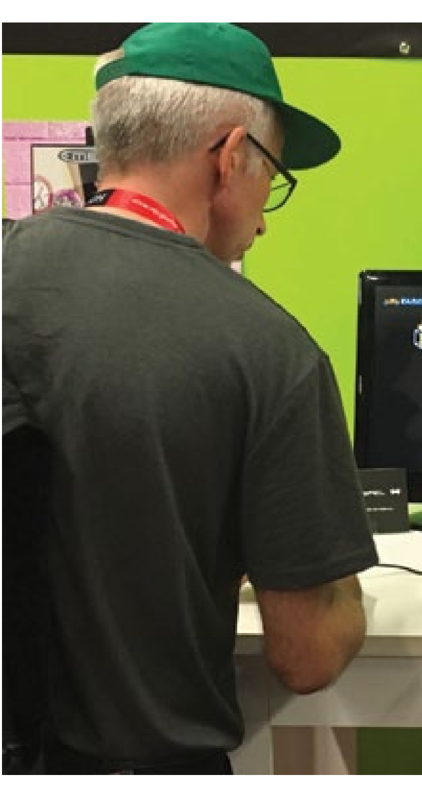
Como comentábamos en el día anterior, ese trabajo no se pudo realizar el martes debido a que los everdrives con los juegos que realmente se iban a mostrar llegaron tarde. Así pues, las primeras horas del miércoles las dedicamos a observar los flujos de visitantes, los puntos de entrada principales a las dos zonas de las que disponíamos este año y los juegos que resultaban más atractivos y que acumulaban más gente. Obviamente, iba a tocar hacer cambios...

Desde el principio se había pensado en un lateral de uno de los dos enormes rectángulos de los que se componía nuestra zona para dedicarlo a juegos para cuatro jugadores. En concreto, se trataba de *Alice Dreams Tournament* y *Rush Rush*, dos creaciones *homebrew* para Dreamcast muy divertidas de jugar en compañía. Lo cierto es que el lateral elegido, a pesar de tener muy buena visibilidad, estaba prácticamente vacío, decantándose la gente por juegos de uno o máximo dos jugadores. Esto nos hizo ver lo erróneo del planteamiento y proceder a recolocar los juegos en un área diferente. Esto provocó una pequeña serie de cambios en cascada hasta acabar, esta vez sí, con la configuración definitiva del espacio. Todo esto, a media mañana del miércoles. No está mal, ¿verdad?

¡Jugadores, venid a nosotros!

Como diría Jack el Destripador: «vayamos por partes». Un primer rectángulo, con tres lados para nosotros, estaba configurado con ocho puestos de juego. Un lateral estaba dedicado, como ya hemos comentado, a la zona "multijugador" por excelencia, con *Alice Dreams Tournament* y *Rush Rush* en las Dreamcast. El lateral corto estaría dedicado a la Mega Drive de *Griel's Quest* y la Dreamcast de *Ganryu*, mientras que el último lado largo estaría presidido por las dos imponentes New Net City, a cargo de *Ghost Blade* por el lado Dreamcast y *Master*





Grandes y pequeños se lo pasaron pipa. Fue complicado encontrar un momento de respiro durante el evento.

System Brawl por el lado Mega Drive, con *Zooming Secretary* en una Genesis 3 y *Super Jelly Bean Quest* en otra Dreamcast.

Pasamos a describir el segundo rectángulo; la zona de juego ocupaba los dos laterales largos con cuatro juegos cada uno. Un lateral muy español incluía a *Espinete* para NES, *L'Abbaye des Morts* para Mega Drive y *Xenocider* para Dreamcast, acompañados de *Saber Raider* también para la blanquita de Sega. La otra zona de juego poseía dos de los platos más fuertes, con *Antarex* para Mega Drive a la cabeza, seguido de *Intrepid Izzy* para Dreamcast, *Sidney Hunter and the Caverns of Death* para Super Nintendo y, cerrando la zona de juego, *Super Uwol* para NES.

Los dos laterales cortos estaban presididos por sendas pantallas de 50 pulgadas, rodeadas de curiosidades. En uno de ellos, el documental de Atari, *Game Over*, servía de contexto para una Atari 2600 con el videojuego *E.T.* conectada a un pequeño televisor de tubo. En el otro lateral, diferentes *teasers* iban mostrando imágenes de videojuegos *homebrew*, mientras que dos vitrinas servían para mostrar al público una pequeña selección de videojuegos de nueva manufactura para máquinas antiguas, incluyendo una amplia muestra de videojuegos para Dreamcast, así como títulos más conocidos por nosotros como las conversiones de *Uwol Quest for Money* para Mega Drive y MSX, la conversión a MSX 2 del *Batman* de Jon Ritman o el ganador de la edición del CPCRetroDev de 2016, *Outlaws*.

Cerrábamos la exposición en vitrina con un merecido homenaje al maestro Alfonso Azpiri, tristemente fallecido en agosto de 2017. La mayor feria de videojuegos de Europa era el marco perfecto para rendir un pequeño homenaje, dentro de nuestras humildes posibilidades, a una persona que tanto nos marcó en nuestra infancia, precisamente con los videojuegos. Lo cierto es que, a pesar de que Azpiri es un autor de cómic

Nuestro querido Alfonso Azpiri también estuvo de alguna forma presente en la Gamescom 2017. Muchos se acercaron a preguntar por aquel artista del lápiz que tanto influyó en los videojuegos españoles de los años 80





publicado en Alemania, y Lorna no es una completa desconocida para el aficionado alemán al cómic, pocos asistentes conocían la trayectoria del maestro. La colocación del libro de carátulas de Spectrum sirvió para tenerlo a mano y poder sacarlo y dárselo a ojear a cualquiera que preguntara por la persona que había fallecido mientras le explicabamos quién fue Alfonso Azpiri y por qué tenía un lugar especial en nuestro pequeño mundo de los videojuegos españoles.

Con todo el espacio finalmente montado, a falta de algún pequeño retoque que siempre se cuela, como ese póster de *Super Uwol* que vino de imprenta a tamaño ridículo y hubo que volver a encargar, era ya momento de centrarnos por fin en la acogida de los títulos que llevabamos debajo del brazo. Si tuviéramos que elegir un “ganador” de este primer día de apertura al público en general, este sería *Espinete*. Suena a cachondeo que un título basado en un personaje de televisión española pueda encandilar al público alemán, pero lo hizo. No es que las demás máquinas tuvieran mucho respiro, pero la de Espinete en concreto estuvo permanentemente ocupada durante todo el día, con alguna pequeña minicola de gente esperando para jugar incluso, y risas por doquier. Ya comentamos en nuestras impresiones que es un juego dificil y que tiene una inercia exagerada que te hace difícil controlar al personaje hasta que te acostumbras a ella. Ello no impidió que la gente se lo pasara en grande, con parejas que se sentaban juntas y una parte se descojonaba de la otra ante la enésima pasada de frenada y perdida de vida. Las risas y las caras de alegría son uno de los motivos principales que nos animan a venir cada año y *Espinete* nos las proporcionó en cantidades industriales.

Por fin, tras muchísimo estrés y falta de sueño acumulada, se cerraba puntualmente a las 8 de la tarde una primera sesión con público que auguraba un resto de evento más tranquilo y, por fin, la posibilidad de salir a explorar y ver qué nos encontrabamos por ahí. Pero eso sería ya otro día.

Jueves, 24 de agosto

Puntuales a nuestra cita con el público alemán, a las 9 de la mañana no sólo teníamos operativa y en marcha nuestra amplia zona de juego sino que ya llevaba diez minutos ocupada. Alguien estaría nervioso ante las enormes colas de gente que se crean en la entrada y debió abrir el grifo antes de la cuenta pero, cuando el evento abría teóricamente sus puertas, ya hacía un rato que nuestras máquinas estaban echando humo.

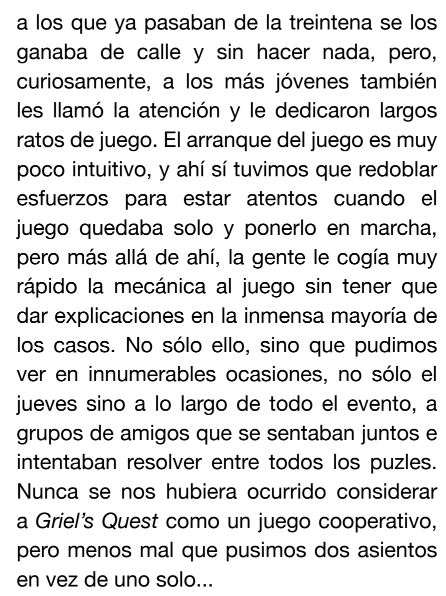
Nos soprendió gratamente la buena acogida que ha tenido *Griel's Quest*. Recordemos el marco en el que nos encontramos: Gamescom es un evento másivo con una afluencia mayoritaria de público joven, ávido de las últimas novedades para consolas actuales, que utilizan la zona retro para aparcar a los padres y para descansar y jugar a algo cuando las colas para probar el último *Assassin's Creed* o el último *Dragon Quest* superan las dos horas. En ese marco, los juegos que suelen triunfar son títulos más arcade que requieren de pocas instrucciones para ponerse a jugar. De ahí el gran éxito de *Espinete* a lo largo de todo el evento: uno se sienta y sabe inmediatamente qué tiene que hacer.

En el caso de *Griel's Quest*, nos encontramos ante un puzle. A priori, no es precisamente un título que vaya a captar la inestable atención del joven público. Sí,





Arriba: *Antarex* pudo disfrutarse en una Mega Drive original o en esta máquina arcade adaptada. Derecha: El pequeño (pero intenso) recorrido a *Uridium* tras una vitrina. En el extremo derecho, nuestro corresponsal en tierras germanas 'disfruta' de un paseo en realidad virtual.



a los que ya pasaban de la treintena se los ganaba de calle y sin hacer nada, pero, curiosamente, a los más jóvenes también les llamó la atención y le dedicaron largos ratos de juego. El arranque del juego es muy poco intuitivo, y ahí sí tuvimos que redoblar esfuerzos para estar atentos cuando el juego quedaba solo y ponerlo en marcha, pero más allá de ahí, la gente le cogía muy rápido la mecánica al juego sin tener que dar explicaciones en la inmensa mayoría de los casos. No sólo ello, sino que pudimos ver en innumerables ocasiones, no sólo el jueves sino a lo largo de todo el evento, a grupos de amigos que se sentaban juntos e intentaban resolver entre todos los puzles. Nunca se nos hubiera ocurrido considerar a *Griel's Quest* como un juego cooperativo, pero menos mal que pusimos dos asientos en vez de uno solo...

El juego que sí necesitaba instrucciones permanentemente era *Zooming Secretary*. La ausencia de tutorial o instrucciones provocaba que muchos jugadores acabaran frustrados sin saber qué hacer para que esos malditos teléfonos dejaran de sonar. En ese sentido, siempre que las circunstancias lo permitieron, nos encargamos de explicar a los jugadores la sencilla mecánica de juego —podría ahora mismo escribir las instrucciones del juego en alemán de memoria— pero, por desgracia, no siempre podíamos estar allí prestando atención, lo que provocó más de una frustración entre los jugadores.

Visto el asunto, utilizamos la zona de juego de *Zooming Secretary* para poner otro cartucho cuando la afluencia de público escapaba a nuestro control. Este cartucho daría mucho juego —¡¡¡badumtssss!!!!— ya que se trataba del *Mega Games 1985*, una recopilación con lo mejor que ha publicado 1985 Alternativo para la consola de Sega, así como nuevas demos exclusivas. De golpe y porrazo, los asistentes tenían a su alcance títulos como *Mega Mindtrix*, *Uwol Quest for Money* o *Oh Mummy Genesis*, acompañado de las demos de *Antarex*, *Zona Omega* y *DJ Chip Warrior*. *Mega Mindtrix* en mayor medida y *Uwol* y *Zona Omega* en menor medida, proporcionaron un par de horas de diversión a los asistentes durante este jueves, alternándose con *Zooming Secretary* cuando la afluencia permitía nuevamente prestarle atención.

Sería también el jueves cuando haría debut la nueva demo del prometedor *Antarex*. La primera demo proporcionada por 1985 Alternativo mostraba el nivel que ya conocemos, con una curva de dificultad mucho más ajustada, que hace del nivel una experiencia más asequible y disfrutable, seguida de nuevo material. Tras recibir a última hora del miércoles una nueva demo, procedimos a sustituirla y apreciar este nuevo material en toda su gloria, ya que el orden de los niveles se había invertido, poniéndonos en primer lugar el nivel 3. No nos extenderemos mucho ya que tenéis nuestras primeras impresiones con la demo; sólo mencionar la demencial dificultad de este nuevo material para cualquiera que se pusiera por primera vez a los mandos de la nave, teniendo que explicar nuevamente los secretos del juego: cambiar de forma constantemente, usar la espada para destruir misiles y grupos de







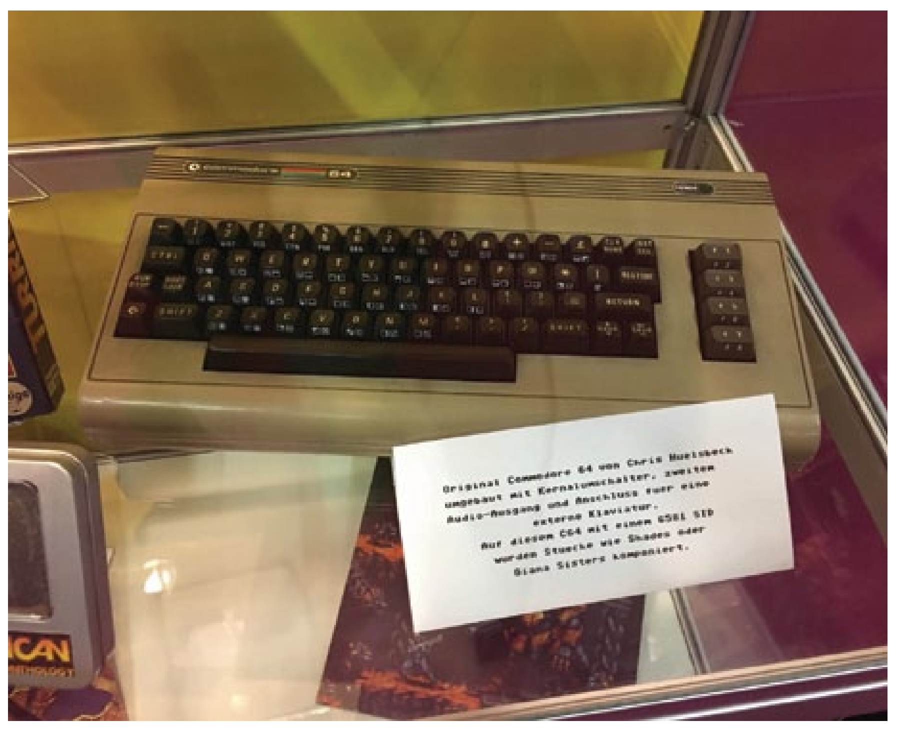
Chema posa junto a Jon Hare en la que es probablemente la foto menos humillante de la *paliza*.

enemigos, aprovechar sabiamente el escudo para absorber las balas enemigas... Esta dificultad nos daría una idea que pondríamos en marcha más adelante.

Otra demo que se actualizó este jueves fue la de *Xenocider*. El equipo de Retro Sumus nos hizo llegar una demo exclusiva con más material que la demo pública disponible en su página web, que hizo las delicias de los visitantes. Si bien alguno tuvo problemas con el control, por no leerse las instrucciones que aparecen nada más comenzar el juego, Xenocider estuvo también permanentemente en uso durante todo el día del evento, con una gran acogida por parte del público aleman. Curiosamente, acabaría teniendo cierta repercusión en redes sociales, ya que se dio la ¿afortunada? casualidad de que se mostraron más nuevos titulos para Dreamcast en la zona retro que para Xbox One en la zona comercial, siendo *Xenocider* uno de los títulos mencionados por los amantes a la consola de Sega que hicieron algo de ruido en Twitter o Facebook.

Con toda la maquinaria en perfecto funcionamiento, el que suscribe esta crónica pudo permitirse el lujo de realizar un par de excursiones a la zona business para probar algo de material que tenía pendiente. Uno de estos nuevos proyectos que tenía ganas de probar era *Mindtaker*, el prometedor videojuego de terror para PlayStation VR co-producido por nuestros amigos de REL3VO que, si bien se sale completamente de lo que solemos cubrir en estas páginas, es bien sabido por todos el bagaje retro detrás de REL3VO Videogames, con el incombustible Jon Cortazar a la cabeza. La demo expuesta tenía muy buena pinta, y no nos cabe duda que Mindtaker va a dar más de un susto a los poseedores de las gafas de realidad virtual de Sony.

No hubo que ir muy lejos para poder disfrutar de otro juego de nueva creación que, esta vez sí, tiene raíces clásicas. Se trata de *Hyper Sentinel*, capitaneado por Rob Hew-





Arriba: Un clásico: El C64 de Chris Hülsbeck, empleado en *Giana Sisters*. A la derecha: La "zona relax" también a tope.

son, hijo del legendario creador de Hewson Consultants. No sólo se pudo disfrutar del juego en la zona retro de la Gamescom, sino que, además, había un concurso en marcha con el que ganar interesantes premios. Este año no hubo suerte, a ver si el que viene...

Tras disfrutar, por fin, de un día sin sobresaltos, tocaba poner punto y final a una jornada interesante y poner rumbo a casa para reponer fuerzas y seguir contribuyendo a la buena fama de las producciones españolas más allá de nuestras fronteras.

Viernes, 25 de agosto

Arrancamos la historia del viernes con una 'maldad' planteada el día anterior. La tremenda dificultad del nuevo material de *Antarex* provocaba que alguna gente se quejara. ¿Como solucionar el tema? La solución más práctica y efectista estaba al alcance de nuestra mano, así que ¿por qué no usarla? Pues dicho y hecho. ¡Fuera *Master System Brawl* del mueble New Net City adaptado con una Mega Drive en su interior, bienvenida demo anterior de *Antarex* en sus tripas! Durante parte del jueves y toda la jornada del viernes, *Antarex* estuvo a disposición del público en sus dos vertientes, tres si sumamos el trailer que se iba mostrando en uno de los televisores. ¿Te asusta la dificultad del nivel 3? Vente al cabinet y juega el primer nivel con la curva de dificultad ya ajustada. ¿Te gustan los retos y quieres ver el nuevo material? Vente para la Mega Drive y ponte con la nueva demo. Todos contentos.

El viernes iba a ser también el día de un reencuentro inesperado. Aunque ya había visto que estaban enseñando *Sociable Soccer*, no había rastros de Jon Hare en la zona. Hasta el viernes, ya que la "zona business" cerró el jueves y el bueno de Jon se puso a disposición de quien quiso probar el juego contra él. Hablar de humillaciones es quedarnos cortos; Jon Hare barrió del terreno de juego a quien se atrevió a enfrentarse a él, demostrando el tremendo dominio que tiene de su *Sociable Soccer*. Sin duda toda una experiencia el ser vapuleado de esa manera por la leyenda de Sensible Software.

Otros viejos amigos con los que sí nos habíamos ya reencontrado desde el mismo martes fue la gente de Factor 5. Como cada año, los Chris Hülsbeck, Lutz Osterkorn, Willi Bäcker o Andreas Escher estuvieron a disposición del público, firmando innumerables videojuegos, mientras ofrecían nuevamente su concurso: juega 5 minutos al inédito *Neutralizer II* de Commodore Amiga y gana una camiseta si tu puntuación es de las mejores. Servidor ya se llevó el preciado botín el año pasado, así que este año me limité a disfrutar de un juego que solamente se puede jugar en ferias hasta que Willi Bäcker saque tiempo para terminarlo. Posavasos para la cerveza, tan tradicionales en Alemania, con una caricatura de personajes del estudio acompañaban a alfombrillas de ratón, camisetas, pósters y CDs de música a disposición de los compradores, en el marco incomparable de su clásica exposición de juegos y rarezas inéditas, aún pendientes de públicar. Una de las grandes atracciones año tras año, que en esta edición celebraban su trigésimo aniversario. ¡Grandes!

Nuestro material seguía destacando por méritos propios entre el mar de ofertas clásicas y *modernas* de la zona retro de la Gamescom. Era bastante raro encontrar una máquina vacía, aunque fuera unos instantes, y bastante más normal ver a gente corrien-





Espinete

Inercia y nostalgia convertidas en erizo rosa

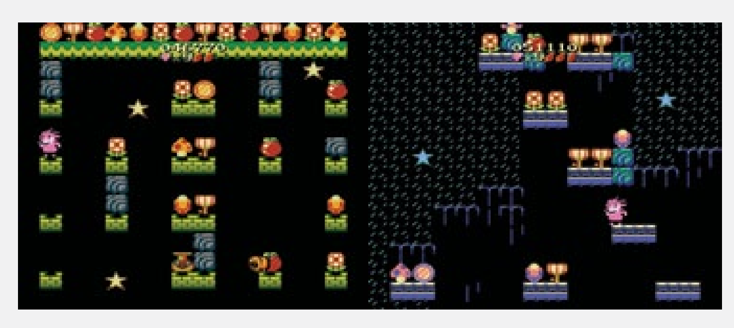


NES
The Mojon Twins

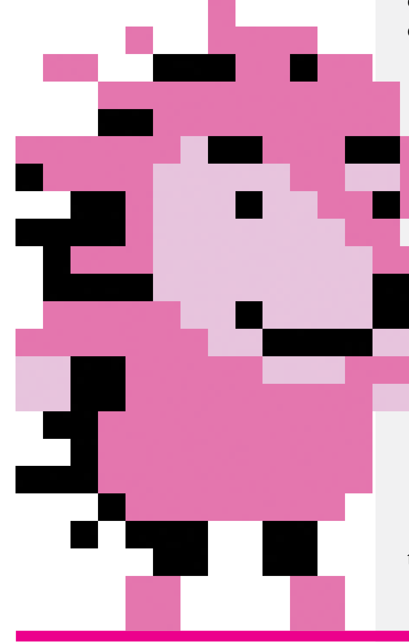
El recordado erizo, protagonista del mítico *Barrio Sésamo* en su versión española, hace nuevamente aparición en los circuitos de la veterana consola de Nintendo tras un breve cameo en *Gran Sabiduría*.

En *Espinete* vamos a tener que subir, saltando de plataforma en plataforma, hasta llegar al final de cada uno de los diez niveles con su propia ambientación que componen el juego. Lo primero que va a sorprendernos es la tremenda inercia que lleva el bueno de Espinete, y es que controlar el corpachón de nuestro amigo es un desafío a las leyes de la física. Nada, por cierto, a lo que no nos hayan acostumbrado ya The Mojon Twins en otros juegos plataformeros suyos.

Así pues, tenemos que ir subiendo hasta el final de cada nivel, pero no lo vamos a tener nada fácil. De entrada, el juego posee *autoscroll* y perderemos una vida si este nos alcanza —y vaya sí lo hará. También vamos a encontrarnos con diferentes enemigos que nos harán la tarea más difícil, si bien en muchas ocasiones bastará con esquivarlos y no será necesario acabar con todos usando nuestras púas.

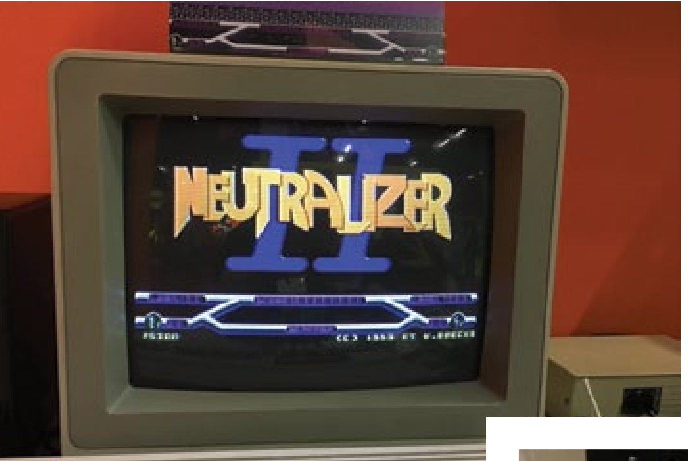


Plataformas arcade de vieja escuela, tras unos primeros niveles de tanteo, la cosa se pone difícil muy pronto



Nuestra habilidad con los controles y la memorización de los niveles nos permitirá coger una mayor cantidad de ítems, lo que hace de *Espinete* un juego perfecto para los piques y las competiciones a puntos.

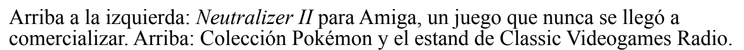
Espinete es más que una apuesta por la nostalgia; se trata de un juego de plataformas muy adictivo por sí mismo, que hará las delicias del aficionado más exigente. Su dificultad nos asegura tener juego para rato hasta llegar al final del mismo y, a pesar de lo que pueda parecer en estas impresiones, se puede avanzar en el juego a poco que le dediquemos unas cuantas partidas.







Arriba a la izquierda: *Neutralizer II* para Amiga, un juego que nunca se llegó a comercializar. Arriba: Colección Pokémon y el estand de Classic Videogames Radio.



do, abalanzándose encima de una de nuestras máquinas vacías a la más mínima ocasión. Se ve que algún jugador le iba cogiendo el truco a algunos juegos, porque un crack estuvo a un paso de pasarse el *Espinete*, palmando en el nivel 9 de un juego que, os aseguramos, no es nada fácil controlar. Algún jugador logró también este viernes avanzar en *L'Abbaye des Morts*, conversión a Mega Drive fidedigna al original, incluida su dificultad. Este año no vimos al grupo de intrépidos chavales que casi se lo pasan en la pasada edición, pero si que algún jugador logró reunir 5 o 6 cruces, algo que no está nada mal para los primeros compases con el juego.

Zooming Secretary volvió a sufrir algún cambio puntual por el *Mega Games 1985* cuando la afluencia de público impedía estar atento a explicar la mecánica a los jugadores, y aún así tuvo buenos momentos con jugadores alcanzando el día 4 o 5 de juego. No está nada mal, teniendo en cuenta la gran oferta lúdica al alcance de los visitantes. Respecto a *Mega Games 1985*, poco más que añadir; *Mega Mindtrix* y *Zona Omega* dan mucho juego a dobles...

Otro juego que ha estado en permanente uso durante todos los días de la Gamescom, un 95% del tiempo a dobles, ha sido *Super Uwol*. Sus majestades mojonas sabían muy bien lo que se traían entre manos cuando diseñaron este *Super Uwol* para NES, y las partidas a dobles han sido eternas, tanto en su modo competitivo como en modo cooperativo. A lo largo de todos estos días hemos podido apreciar jugadores felices pasándoselo pipa, ya fuera compitiendo o colaborando contra su amigo o pareja. *Super Uwol* es de los pocos juegos que repetía del año pasado, y creo que queda claro cual es el motivo.

Otra intensa jornada llegaba a su fin. Tocaba prepararse para el gran día y hacer buen acopio de fuerzas ante un hecho hasta ahora inédito: que el día fuerte de la Gamescom coincidiera con el último día del evento. Las horas en pie, el agotamiento mental tras explicar durante horas cosas de los juegos o de la exposición en un idioma del averno complicado y aún no dominado al 100% por el que suscribe la crónica, empezaban a pasar factura cuando aún quedaba lo más gordo por venir. Por suerte los ánimos se mantenían altos.



Intrepid Izzy

Plataformas 2D de vieja escuela para Dreamcast

Dreamcast
Team Senile

Team Senile ya demostraron con *Rush Rush Rally Racing* (y su posterior puesta al día, *Reloaded*) que a pesar de ser un equipo pequeño y modesto, saben aprovechar sus capacidades para crear juegos divertidos y notables, que a fin de cuentas es lo que el jugón busca con estos títulos.

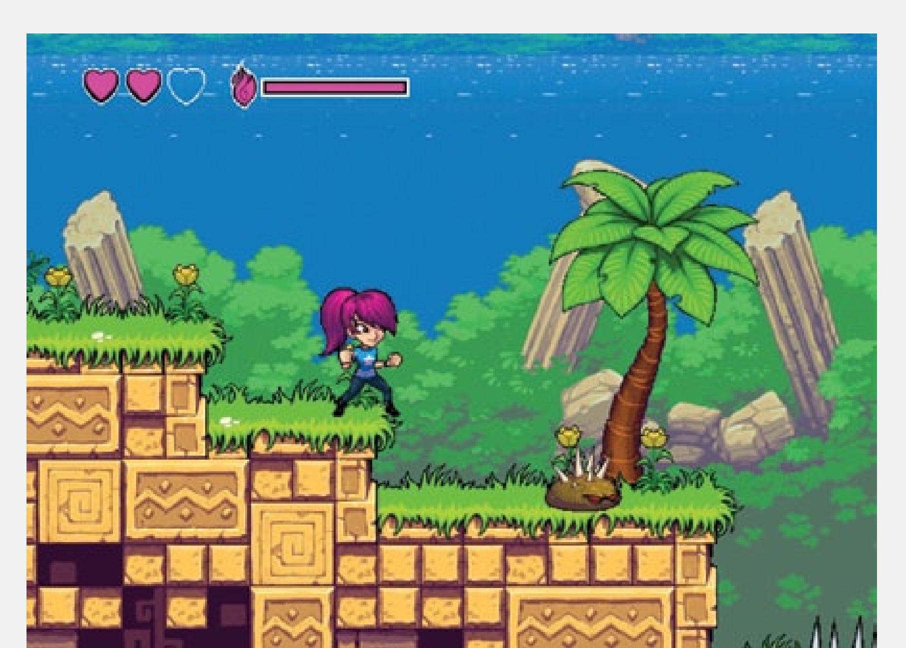
Para el caso han abandonado las carreras de vista cenital y han optado por las plataformas 2D. Siguiendo un esquema muy clásico, tomaremos el papel de la intrépida Izzy, una chica de armas tomar que tendrá que abrirse paso a través de diferentes mundos plagados de obstáculos, criaturas dispuestas a no dejarnos pasar y algunos acertijos. A las mecánicas típicas de estos juegos en los que combinaremos el salto y los puñetazos, se añade un divertido componente al estilo *Magical Quest* de Capcom, por ejemplo, por el que podremos disfrazarnos y obtener así una serie de poderes especiales. La premisa es atractiva sin duda.

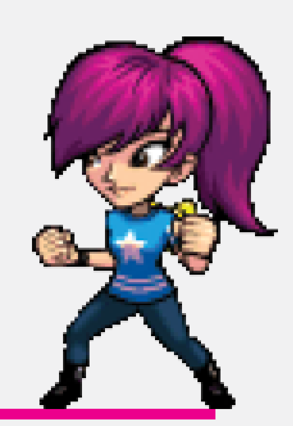
Comenzaremos nuestro deambular en un brillante escenario al aire libre, que nos recuerda un poco al Green Hill de *Sonic*, con un mar brillante al fondo, un cielo azul y algunas estructuras del escenario a caballo entre la arquitectura griega y la imaginación de los diseñadores. Pronto nos toparemos con el primer enemigo, una especie de planta carnívora con unos dientes la mar de amenazadores. Si el enemigo nos ve (simbolizado mediante una admiración roja sobre su cabeza, al estilo *Metal Gear*), dejará su lento paseo y correrá a por nosotros, mejorando la IA de los enemigos. Y la verdad es que funciona, y no recorreremos, por lo general, tan a lo loco por los escenarios si queremos mantener intacta nuestra salud. Un par de puñetazos a tiempo y el bicho pasará a la historia, y es que afortunadamente nuestra protagonista cuenta con un par de movimientos la mar de efectivos: una patada al suelo que os recordará por ejemplo a algunos juegos de las *Tortugas Ninja*, y un *uppercut* en toda regla, al estilo puño del dragón de Ryu y Ken en *Street Fighter*.

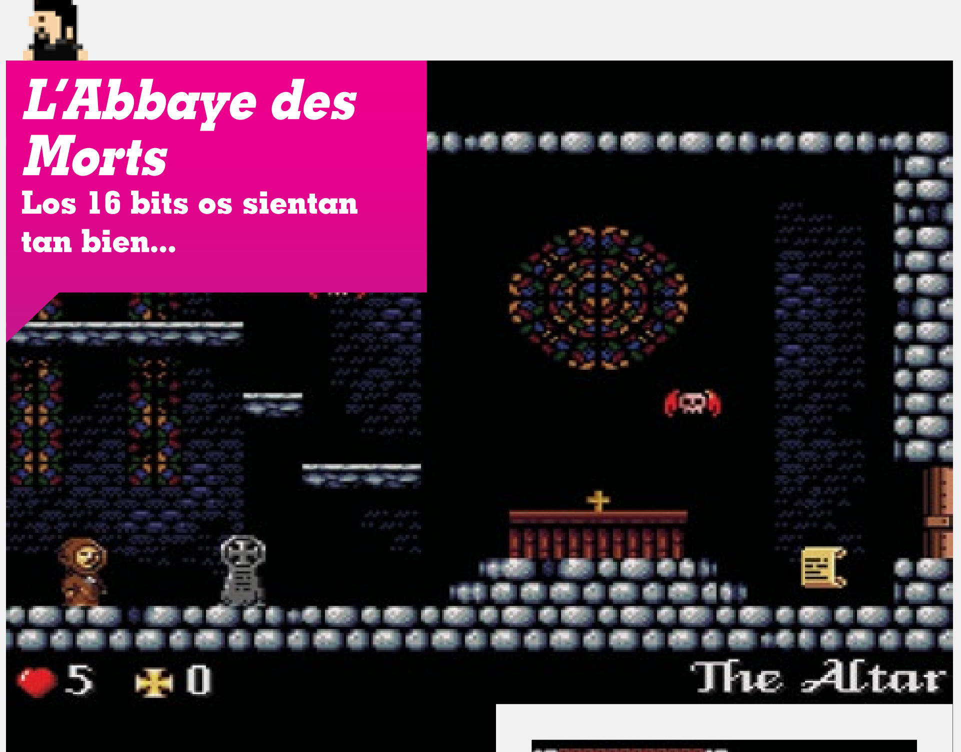
Pronto nos toparemos con otros obstáculos típicos del género, como pinchos, caídas al vacío, plataformas móviles o botones que abren un nuevo acceso a través del nivel. También podremos empujar ciertos objetos para —por ejemplo— subir a cornisas o eliminar enemigos. La mecánica de salto nos puso a prueba, pero es algo en lo que los diseñadores han estado trabajando en los últimos meses para mejorar.

En definitiva, un juego que posee ya a estas alturas unos mimbres bastante sólidos en los que se nota como el Senile Team controla la consola de Sega y son capaces de producir un *engine* competente y resultón. Ahora sólo quedará que sean capaces de proporcionar un diseño de niveles interesantes y un transcurso de la aventura igualmente adictivo. Estamos casi seguros que Intrepid Izzy se convertirá en un referente para los nuevos juegos de este tipo en Dreamcast.

Los niveles están interconectados y podremos recorrerlos varias veces, por lo que existe cierto componente aventurero







L'Abbaye des Morts

Los 16 bits os sientan tan bien...



Mega Drive
Play On Retro

Creado originalmente para PC por Locomalito, *L'Abbaye des Morts* toma notas de los clásicos plataformas ingleses para Spectrum, siendo el salto nuestra única arma contra unos enemigos que matan al contacto. Concebido como una videoaventura al uso, esta versión para Mega Drive no se limita a coger el juego y ponerlo sobre el corazón Motorola 68000, sino que adapta los recursos audiovisuales del original al superior hardware en el que corre. Así, los gráficos hacen gala de un colorido muy superior, y la banda sonora deja de usar un único canal. Pero no contentos con el tremendo lavado de cara los desarrolladores decidieron agregar la posibilidad de cambiar entre distintos aspectos, y puestos a explotar el concepto, cada uno de los *skins* pone sobre la mesa algunas diferencias que van más allá del número de colores o la selección de los mismos: desde pequeñas variaciones gráficas, como los bancos en primer plano de la versión Mega Drive, o las hojas movidas por el viento en la pantalla "A Prayer of Hope", al dragón que podemos ver a través de los ventanales en la versión PCW, o la más radical versión de Game Boy, que modifica la estructura de algunas pantallas. Todas estas pinceladas y los dos niveles de dificultad (en difícil empezamos con una vida la partida) contribuyen a extender la vida del juego.

El juego ha sido publicado en una increíble edición física por Play On Retro

Este *L'Abbaye des Morts* hubiera tenido perfectamente cabida en el catálogo de la 16 bits de SEGA, pues a pesar de su aparente sencillez, no desmerece en absoluto la plataforma, y es que gráficos mejorados aparte, una jugabilidad sólida es atemporal y la auténtica piedra maestra de todo clásico que merezca ese calificativo.



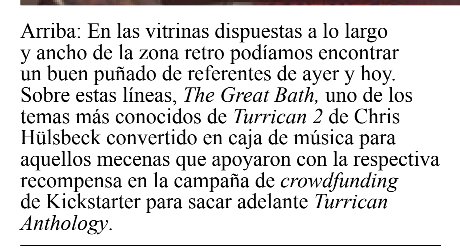


Sábado, 26 de agosto

Llega la hora de la verdad. Tradicionalmente, el sábado ha sido siempre el día más fuerte del evento y este año, además, coincidía con el último día. Si había gente que, por su trabajo, no hubiera podido acudir al evento antes del sábado, este año no les quedaba la posiblidad de acudir el domingo. Ahora sabemos, además, que el evento ha roto nuevamente sus cifras de asistencia, con más de 350.000 visitantes a lo largo de la semana. Imaginaos la asistencia de público a la zona retro por muy pequeño que sea el porcentaje de gente que acabe interesándose por la historia del ocio electrónico.

Quizás en previsión a las multitudes que se esperaban, en esta edición de Gamescom la zona retro ha vuelto a menguar en expositores respecto a lo que vivimos en los dos años anteriores. La organización lleva dos años consecutivos reduciendo número de expositores para apostar por espacios más amplios, que agobien menos tanto a los visitantes como a los própios expositores. Esta decisión de emplear espacios más amplios nos trasladan una necesaria menor sensación de agobio aunque, a cambio, a ratos produzca la falsa sensación de que la afluencia de público sea más baja. Nada más lejos de la realidad; los corrillos y las máquinas en permanente uso allá donde mirásemos nos dejaban a las claras que ni mucho menos hay menos gente que en años anteriores.

El sábado es también el día en el que tradicionalmente grabamos un video para el canal de YouTube de RetroSpiel mostrando el *chiringuito*. Es por ello que el sábado se acaban los experimentos; *Master System Brawl* vuelve al mueble arcade, *Zooming Secretary* se queda todo el día en su sitio, y *Antarex* vuelve a su moderna beta con el nivel 3. Cabe destacar que, por tercer año consecutivo, *Antarex* ha vuelto a demostrar por qué es uno de los proyectos más deseados por parte de la escena Mega Drive, con innumerables peticiones relacionadas con el matamarcianos de 1985 Alternativo: desde peticiones para ser betatester hasta YouTubers que querían hablar del juego en sus próximos vídeos. Como siempre, *Antarex* no deja indiferente y, sobre todo la nueva versión del nivel 1 con la dificultad mucho más ajustada, crea una tremenda expectación entre los asistentes al evento. Sé que suena ya pesado a estas alturas, pero hay que dar nuevamente la enhorabuena a los chicos de 1985 Alternativo


Arriba: En las vitrinas dispuestas a lo largo y ancho de la zona retro podíamos encontrar un buen puñado de referentes de ayer y hoy. Sobre estas líneas, *The Great Bath,* uno de los temas más conocidos de *Turrican 2* de Chris Hülsbeck convertido en caja de música para aquellos mecenas que apoyaron con la respectiva recompensa en la campaña de *crowdfunding* de Kickstarter para sacar adelante *Turrican Anthology*.







Arriba: Una interesante colección de videojuegos de *Star Trek* complementada por una maqueta de la famosa Enterprise. Arriba a la derecha: *Super Uwol* de The Mojon Twins siempre consigue atraer a un buen puñado de curiosos, incluso para disfrutar del modo para dos jugadores. Sobre estas líneas: A pesar de su dificultad, *Zooming Secretary* para Mega Drive es un título adictivo como el que más.

por el tremendo pelotazo que tienen entre manos.

Por suerte, la jornada fuerte transcurrió sin mayores problemas. Por primer año no hemos tenido que lamentar la muerte en servicio de ninguna máquina, lo que ha permitido que los 16 puestos de juego hayan estado durante el día fuerte del evento dándolo todo, con un *Espinete* que, nuevamente, arrancaba alguna que otra carcajada entre los mirones que veían como su amigo se iba al carajo por calcular mal un salto, un *Griel's Quest* también muy destacado, con sus corrillos de gente intentando solucionar niveles, y un *Xenocider* que hacía las delicias entre el público jugón.

A lo largo del evento han sido varias las bandas de música que han pasado por los dos escenarios que teníamos justo al lado de nuestra zona que, sumados a Radio Paralax, sumaban tres fuentes inagotables de ruido a tope. Entre los diferentes artistas y DJs que han ido pasando por los escenarios podíamos encontrar de todo, desde gente que más o menos controlaba con sus Game Boy, hasta otras bandas de *Synth Pop* bastante más lamentables, pasando por artistas que utilizaban máquinas de Commodore, tanto Amiga como C64, a modo de sinte-



Zooming Secretary

una oficina en los circuitos de la Mega

Mega Drive
Play On Retro

Convertido por un grupo de desarrolladores y diseñadores bajo el nombre de Afromonkeys a partir del material original de 2011 que los sobradamente conocidos Shiru y PinWizz publicaron para NES, el juego editado también en formato físico para la 16 bits por Play On Retro también lució palmito durante la pasada Gamescom.

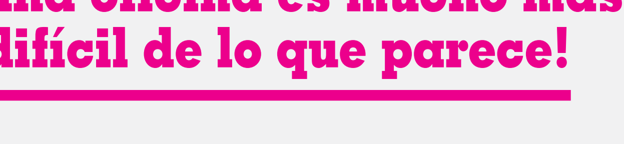
Zooming Secretary no deja de ser un arcade con un fuerte componente de habilidad, algo de puzle y elementos plataformeros que nos pondrá a prueba con el manejo de nuestro mando, la rapidez de reflejos y nuestra capacidad para centrarnos en el próximo objetivo. La mecánica es muy sencilla: en la piel de una secretaria muy aplicada en la oficina de turno, tendremos que coger los teléfonos que no paran de sonar antes de que desde el otro lado de la línea se harten de esperar y cuelguen. Tres de estas llamadas perdidas supondrán nuestro despido fulminante — aunque quizás también improcedente. No sufráis, porque nada más despedirnos seremos readmitidos en una divertida secuencia que no revelamos completamente aquí para que la descubráis vosotros mismos.

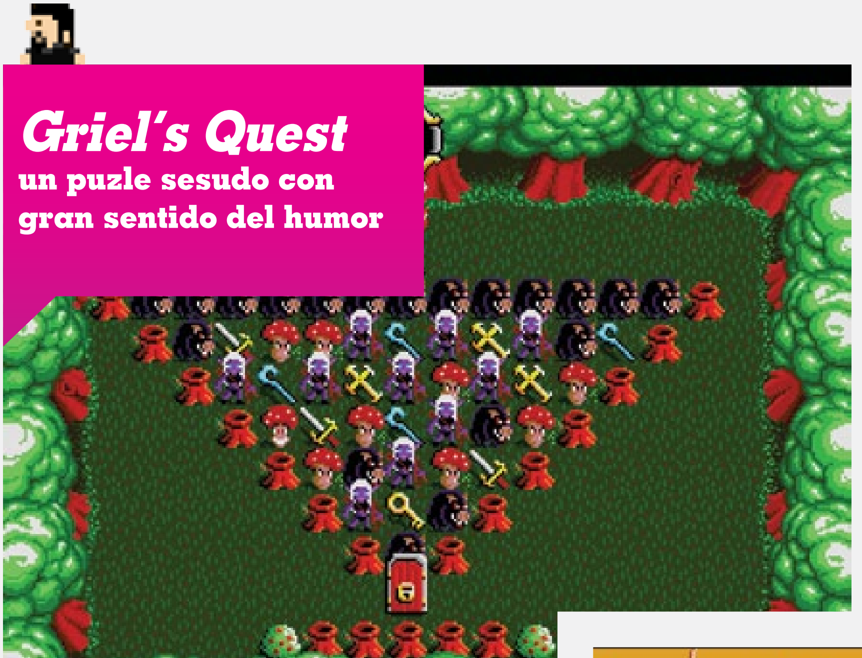
El juego posee vidas, o mejor dicho, intentos infinitos, de cada uno de los niveles, ya que el factor suerte incide de bastante en nuestra partida, y la dificultad resulta ser por consiguiente bastante alta, sobre todo a partir del cuarto o quinto nivel. Al sonar, cada teléfono aparece con un icono encima, y para poder contestar la llamada tendremos que pasar antes por un archivador dotado del mismo icono para, posteriormente, ir hasta el teléfono. Esto, que *a priori* parece sencillo, se complica sobremanera cuando las plataformas y las escaleras que nos dan acceso a los teléfonos están situadas a mala leche, especialmente si nos vamos encontrando con nuevos obstáculos vivientes en la oficina, como el jefe que no para de contarnos sus excelentes ideas, la chismosa de turno, la glotona que no nos deja pasar o el repartidor de paquetes. Ni siquiera la máquina de café, que nos proporciona energía extra gracias al chute de cafeína, será suficiente para que llevemos a buen término determinados niveles si tenemos mala suerte.

Dejando de lado este componente aleatorio, lo cierto es que nos encontraremos con un arcade divertido, desafiantes y bien realizado. Que no explota, ni quiere hacerlo, los circuitos de la consola, pero que sí vuelve a demostrar que la 16 bits de Sega sigue contando con una salud envidiable en el panorama *homebrew*.









Griel's Quest

un puzle sesudo con gran sentido del humor

Las zonas tienen nombres como 'Pussy Beach', o el mucho más explícito 'Playa Chumino' (en español)

Mega Drive
1985 Alternativo

En 2005, Karoshi Corporation (Jon Cortázar, Eduardo Robsy) presentó a la MSXDev la versión para MSX1 de un desconocido juego japonés de MSX2, titulado *Gurieru no Seihai*. La historia tiene tendencia a repetirse, y nos encontramos ahora con una versión para Mega Drive de aquel juego para MSX/MSX2. Pero por el camino, la cantidad de cambios y mejoras agregados hacen de esta, con diferencia, la mejor de las versiones existentes y (casi) disponibles.

En plena Gamescom hemos podido disfrutar de este *Griel's Quest for the Holy Porrón* en el que la *coña* está a la orden del día, a lo largo y ancho del juego que nos traen los chicos de 1985 Alternativo / Fase Bonus.

La mecánica general del juego es muy simple: en cada nivel, deberemos conseguir la llave que abre la puerta de acceso al siguiente nivel. Las mecánicas alrededor de las cuales se fundamenta el juego también son sencillas: hay 3 tipos de enemigos el casillero que conforma cada nivel, y 3 tipos de armas, una para cada tipo de enemigo. Nuestro protagonista sólo puede ocupar una casilla donde haya un arma si la coge, y sólo puede llevar un arma a cada vez. Así, enemigos y armas por igual bloquean nuestro camino hacia la llave y la puerta, de modo que deberemos usar el arma adecuada en el enemigo adecuado, en el orden adecuado.

Así pues, por más que las capturas de pantalla puedan sugerir una jugabilidad tal vez cercana a un título como *Bomberman*, con sus armas y enemigos, *Griel's Quest* es un puzle en toda regla, y uno que sorprendentemente tiene un elemento común con el ajedrez, en cuanto a que te obliga a pensar varios turnos por delante.

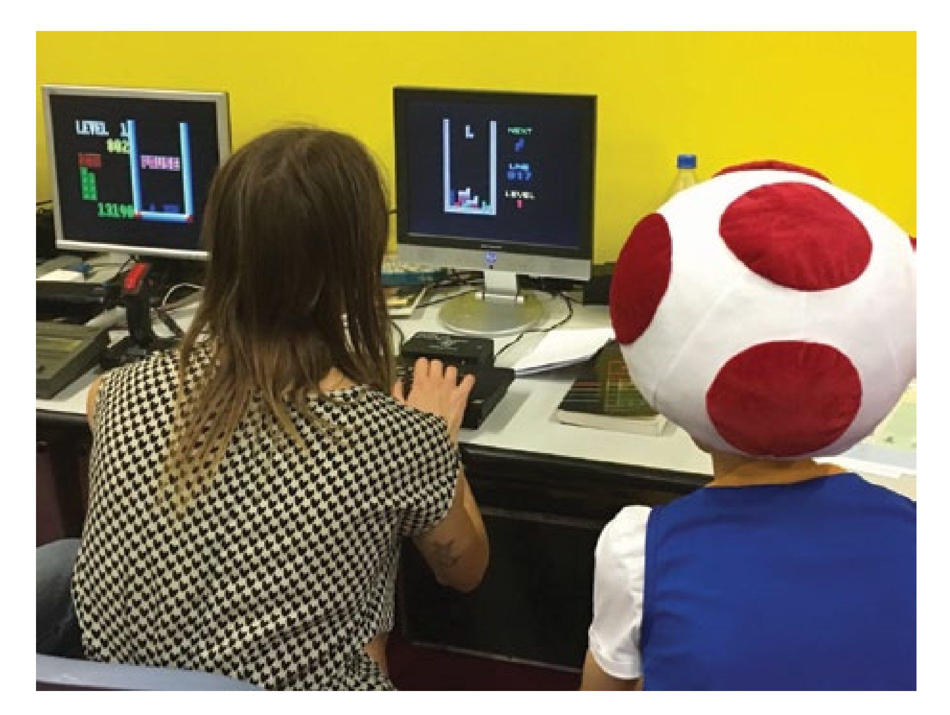


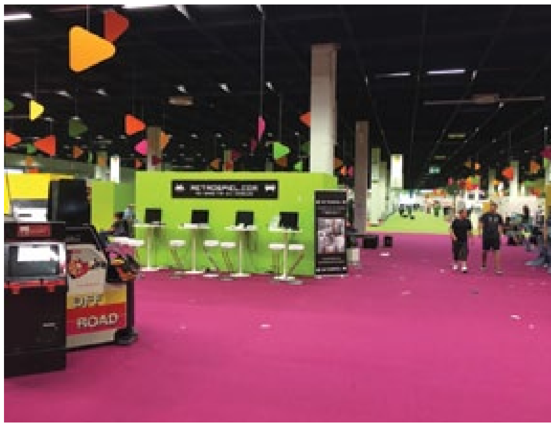
Las mejoras jugables añadidas al ADN de este título se muestran en todo su esplendor en el diseño del control, que está distribuido de la siguiente manera, y sobre todo con la inclusión de un botón para deshacer la última acción (hasta tres veces), evitando de este modo tener que reiniciar el nivel por completo cuando nos equivocamos, tal y como sucedía en la versión para MSX.

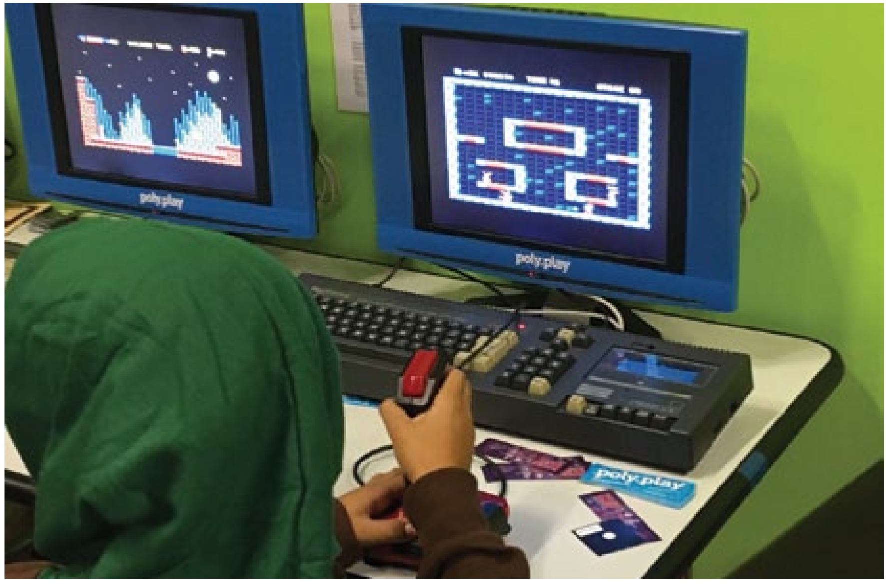
Los *Undo* también sirven a modo de vidas, puesto que si bien los enemigos no nos pueden dañar de ninguna manera, en algunos de los niveles existen una serie de amenazas, como simas o tentáculos púrpuras que salen de la arena, y que suponen la pérdida automática de uno de estos *Undo*. Por suerte, a lo largo de la partida en un nivel, suelen ir apareciendo bonificaciones que sumarán un *Undo* a nuestra cuenta, en caso de haber utilizado alguno.

A nivel técnico el juego presenta suficientes novedades con respecto a la versión de 8 bits para ser considerado, gracias a unos gráficos sencillos y brillantes, con algunos *frames* más para las animaciones. El "argumento" se presenta a través de unas ilustraciones iniciales que hacen gala de una factura sensacional, con un estilo muy cercano a los dibujos animados. Digno de verse, y la banda sonora está compuesta por temas simpáticos.

Difícil y atractivo, solo algunos detalles como el reinicio lento de los niveles o no poder pasar las pantallas intermedias, no empañan un trabajo excelente.







Los juegos españoles volvieron a marcar la diferencia en la zona retro de Gamescom

tizador o de apoyo con *trackers*. De toda esta amalgama musical, destacaremos la breve actuación del sábado de una banda que contó con el apoyo en los teclados del legendario Chris Hülsbeck, y cuyo sonido estaba a años luz de todo lo anteriormente escuchado en el evento.

A medida que se iba acercando el final del evento el número de asistentes, lejos de disminuir, aumentaba por momentos. Los estands profesionales de otros halls iban echando el cierre y los visitantes, ávidos por seguir disfrutando de nuevas creaciones, se iban dejando caer por la zona retro, dónde hay más asientos para descansar las cargadas piernas y donde los que llevamos juegos, incluido nosotros, lo damos todo por entretener a los visitantes.

Pero todo lo que empieza tiene un final y, puntuales a las 8 como todos los años, la gente de Radio Paralax atronaba a los visitantes como música tradicional alemana, en lo que es un símil del momento en el que las discotecas españolas ponen a Raffaela Carrá y suben las luces. Llegaba el momento de despedirnos de los ya amigos con los que compartimos, año tras año, seis días de locura y tocaba la tradicional recolecta de posters que estarán a disposición de nuestros lectores en la próxima campaña física de la revista RetroManiac.

Seis días de locura, montaje incluido, que quedan en un suspiro a pesar del tremendo agotamiento físico y mental que provoca uno de los eventos de videojuegos más importantes a nivel mundial y único en Europa. A pesar de las dificultades iniciales, de los problemas de salud y del tremendo estrés, nos vamos nuevamente con la sensación del trabajo bien hecho —sobre todo a partir del miércoles— y de haber contribuido a la buena fama que tienen los desarrolladores españoles más allá de nuestras fronteras. Basta con verle la cara a algún veterano desarrollador al ponerse a los mandos de nuestros juegos para saber que, nuevamente, lo han vuelto a lograr; el *homebrew* español volvió a brillar en Europa con luz propia, y por méritos propios. Hasta el año que viene, Gamescom.

Antarex
el matamarcianos para Mega Drive contraataca





Mega Drive
1985 Alternativo

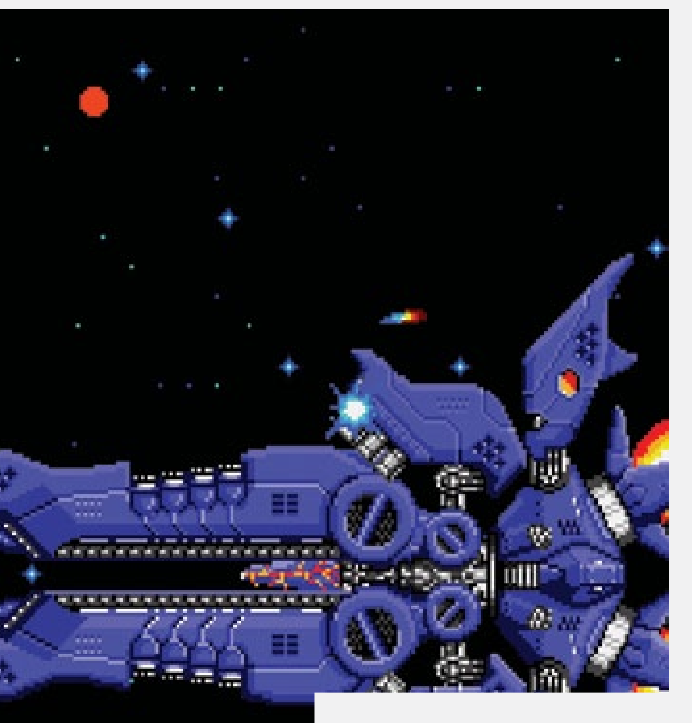
El matamarcianos de desarrollo horizontal y mecánicas clásicas de 1985 Alternativo sigue su curso y presentaba en el evento una nueva demo, más equilibrada y con un nuevo nivel. Agarraos, porque llegan disparos fieros y acción desenfrenada para el 68000 de la Mega.

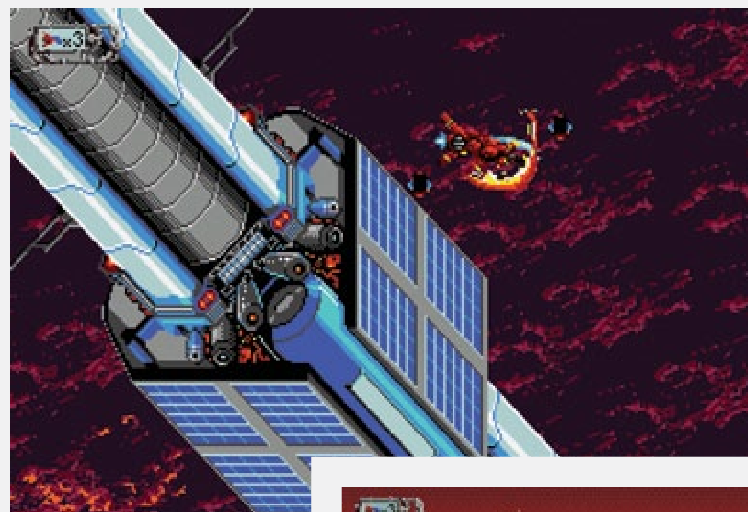
Al ver las capturas automáticamente os vendrán a la cabeza titulazos como *Thunder Force*, *R-Type* o *MUSHA*, y aunque es posible que comparta con ellos ciertas reminiscencias inevitables en un género tan sobado, lo cierto es que *Antarex* posee su propia personalidad y estilo de juego, lo que, para empezar, es muy de agradecer. La nueva demo comienza por un primer nivel que ya conocemos pero cuya dificultad ha sido suavizada, equilibrando el conjunto. Salimos disparados de nuestra nave nodriza hacia el espacio para casi sin respiro empezar a ser atacados por oleadas de enemigos. Si por algo se caracteriza de primeras el juego de 1985 Alternativo es precisamente por la cantidad de *sprites* voladores que veremos al mismo tiempo en pantalla, sin atisbo de ralentizaciones ni otros fallos gráficos. Todo corre como la seda, a gran velocidad y sin descanso, ¡incluso cuando somos atacados por verdaderos enjambres de pequeñas naves! De fondo, una batalla entre grandes naves anima el cotarro, mientras que en la parte inferior de la pantalla la Mega muestra músculo gracias a una efectiva rutina de suelo para simular perspectiva. La pantalla tiene algo de scroll vertical, no tan acusado como por ejemplo en *Thunder Force IV*, pero sí lo suficiente como para resultar interesante e incentivar al jugador a subir y bajar un poco con la nave.

Una banda sonora trepidante nos acompaña en estos primeros compases de la misión, en la que más nos valdrá hacernos rápido con la mecánica central del juego: convertir nuestra nave en un *mecha* y viceversa. Tendremos que aprovechar las diferentes características de cada una de nuestras formas, atacar sin remisión y estudiar los niveles para, sin llegar a memorizarlos, sí conocer los ataques básicos de los enemigos. En nuestra forma de nave contamos con un disparo que rápidamente tendremos que mejorar gracias a unas cápsulas que sueltan una especie de drones al ser destruidos, además de un pequeño escudo que nos permitirá defendernos de los disparos de frente. Mientras que como robot contaremos con una efectiva espada de gran poder para eliminar misiles y esos bichos más duros, aunque a cambio perderemos velocidad y seremos más vulnerables debido a nuestro gran tamaño.

Precisamente, en nuestra opinión, el tamaño de los *sprites* protagonistas es algo grande para el planteamiento del juego. Muchas veces caeremos ante el fuego enemigo debido precisamente a la cantidad de espacio que ocupamos en pantalla y a que no alcanzamos a distinguir bien cuales son nuestros puntos vulnerables ante la colisión con otros objetos y los disparos. Por otro lado, los fondos también pueden distraer demasiado, algo que se aprecia en este primer nivel teniendo en cuenta que

Antarex es un proyecto muy ambicioso que sigue con paso firme su complicada andadura





las naves de un segundo plano tienen prácticamente la misma paleta de colores que nuestra protagonista. Nada que objetar con respecto a las balas —otro talón de Aquiles de muchos matamarcianos— ya que su rutina de parpadeo y brillantes colores amarillentos sobresalen bien de los fondos.

Los controles responden a la perfección. Existe una necesaria demora en la transformación de nuestro *sprite*: el robot es más lento que la nave, y de hecho su ataque con espada nos deja vulnerables ante ataques traseros o misiles. Hay un pequeño componente estratégico en la partida que se nota sobre todo a partir del combate contra el jefe final de fase, una especie de nave con un núcleo en el centro al estilo *Gradius*.



Gracias a un ingenioso sistema de códigos QR podremos compartir nuestras puntuaciones en un sistema de récords online.

Un nuevo nivel

La siguiente fase de la demo era una vertiginosa caída hacia la atmósfera de un planeta desde el espacio exterior. Más duro que el primer nivel y con nuevos enemigos que echarnos a la boca. Otra de las características de *Antarex* es que precisamente los niveles no son simples sucesiones de oleadas de enemigos más o menos atractivas, y este nivel así lo demuestra, situándonos primero en lo que podría ser la exosfera del planeta, para luego caer hacia la estratosfera cambiando el fondo y así hasta llegar a prácticamente la superficie del planeta sobre un océano de nubes hasta que nos encontremos con el *boss* de turno. Este cambio de contexto y escenario proporciona un dinamismo muy bueno a la partida, y es de agradecer que los diseñadores se hayan tomado la molestia de introducir tales cambios en un solo nivel. ¡Nos encantaría que siguiera así con el resto!

Es una pena que el enfrentamiento contra el boss de este nivel, un gran mecha de estilo nipón, aún no estuviera implementado, y que tras su aparición el juego nos devuelva al inicio. ¡Queremos más!

Antarex sigue con paso firme su complicada andadura. Por supuesto, un juego de estas características no es fácil de sacar adelante, no sólo por sus dimensiones sino por su complejidad jugable y gráfica. Ya vemos que los chicos de 1985 dominan la técnica, y a falta de algunos detalles gráficos mejorables y otros toques en la mecánica, los mimbres están más que puestos. Ahora hay que trabajar en el diseño de los demás niveles, equilibrar las fuerzas y que sobre el conjunto se convierta en un juego divertido y desafiante. Con tiempo y el apoyo de la comunidad estamos seguros de que alcanzarán su objetivo. ¡A ello!



Crónica de la III Arcade Con: Recres y amigos en estado puro

En mayo de 2017 se celebró la tercera edición de la Arcade Con; el evento para amantes de las máquinas arcade y los salones recreativos que organiza cada año Arcade Vintage.

POSIBLEMENTE A ESTAS ALTURAS, SI TE INTERESA EL RETRO O LOS ARCADES YA LOS CONOZCAS, PERO POR SI ACASO… ¿QUÉ ES ARCADE VINTAGE, Y POR EXTENSIÓN, QUÉ ES LA ARCADE CON?

Arcade Vintage es, citando su propia web, «una asociación cultural, creada para conservar, predicar y dar a conocer la cultura del Arcade que se originó en los salones recreativos durante los años 80 y 90 en nuestro país».

Curiosamente en muchas ocasiones se identifica la cultura del arcade con los salones recreativos. Y sí, mucho tiene que ver, pero no es solo eso. Las máquinas arcade no son simplemente un mueble más o menos grande y/o espectacular, con unas personalizaciones más o menos únicas y con un único juego al que poder jugar. Es mucho más complejo que eso.

Para comprender lo que significa la palabra arcade debemos mirar su historia. Las máquinas recreativas de videojuegos significaron el nacimiento de esta industria y durante más de dos décadas fueron su principal motor económico y el principal escaparate tecnológico donde poder observar lo más sofisticado y avanzado en este terreno.

Por su propia naturaleza de máquina que se alimenta de monedas para poder jugar, sus juegos debían ser espectaculares, rápidos, absorbentes, intuitivos y adictivos desde el inicio. Si no, nadie les daría ninguna oportunidad. Y puesto que el negocio estaba en la recaudación de monedas, tampoco podían ser muy largos.

Así que, por su propia naturaleza, para estos muebles se diseñaban un estilo de juegos que hoy en día es raro ver en consolas y ordenadores salvo como títulos menores o independientes. Y a raíz de este tipo de máquinas se crearon los salones arcade —los recreativos aquí en España—, dando lugar a templos del ocio con su propia cultura, expresiones, leyendas y hasta 'fauna' y olores característicos.



Partidas rápidas e intensas. Esa es la esencia arcade...

Arcade Con es como una oda a ambos mundos, una especie de retiro espiritual donde los amantes de este tipo de juegos y experiencias pueden reunirse para conocer e intimar con parte de lo más granado de este mundillo en nuestro país al mismo tiempo que se reviven parte de las sensaciones y experiencias de lo que era un salón arcade de los de antes. ¿Retiro espiritual? Pues prácticamente. Las jornadas de la Arcade-Con se celebran principalmente en la finca Ferrusa, un albergue a pocos kilómetros de Petrer, en Alicante, situado en mitad del campo. Allí, durante dos días y dos noches

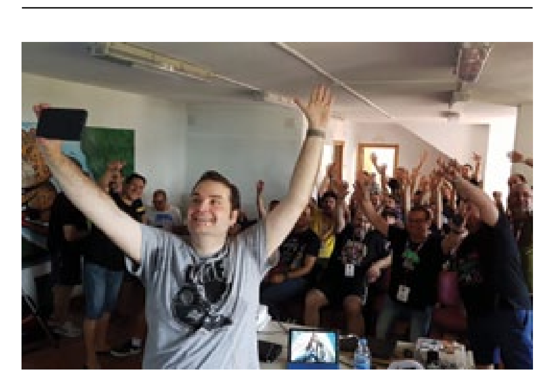
Hay pocos lugares en nuestra geografía como el impresionante salón recreativo que Arcade Vintage posee en Petrer







La sesión de todos los participantes en el salón recreativo es siempre uno de los momentos más deseados por los asistentes a la Arcade Con. A la derecha las máquinas de *OutRun* y *Hang-On* (toda una odisea traerla desde Francia), concentración máxima con *SeaWolf*, un arcade que no verás en el salón de tu casa, y algunos momentos de las charlas impartidas (David Torres y Rafa Martínez).





unos cincuenta de los mayores amantes y expertos españoles del mundo arcade se reúnen para compartir conocimientos, convivir y dormir poco.

Aunque se nota que tras su tercera edición Arcade Vintage cuenta con más experiencia y por lo tanto mejor organización, más o menos la estructura de la ArcadeCon sigue siendo la misma que en su primer año. En mi caso —esta es mi segunda edición, fui a la primera y ahora a esta tercera—, llegué con otros entusiastas de los arcades desde Madrid en torno a las 20:30 a Ferrusa, y tras colocar nuestras cosas y autoasignarnos una litera pudimos saludar a un montón de gente que ya había llegado o estaba a punto de llegar. Es curioso como año tras año hay un grupo de fieles seguidores que repiten y repiten. Para el año que viene ya hemos hecho la promesa de volver.

En cualquier caso, la noche del viernes, que debería haber sido un puro trámite, fue alargándose para acoger un improvisado torneo de *Super Street Fighter II* —en el que quedé semifinalista y por sólo un golpe no pasé a la final— y algunas copas entre amigos; tantas como la mitad de toda la provisión de alcohol que se esperaba que durara todo el fin de semana. Empezábamos fuerte la Arcade Con.

El sábado saludamos el nuevo día con una buen desayuno a base de churros con chocolate para coger fuerzas para el 'día importante' de la Arcade Con. Primero tuvimos la pequeña charla inaugural que acabó siendo una especie de reunión de arcadianos anónimos, donde todo el mundo debía presentarse a sí mismo. También, como acto inaugural, se realizó el sorteo de varios artículos informáticos (un teclado, unos cascos con micrófono…) donadas por Visual Soluciones Informáticas, un patrocinador del evento.

Tras la presentación, teníamos la primera charla de la mañana titulada 'Ingeniería inversa y preservación juegos arcade', impartida por Eduardo Cruz, una charla muy interesante para todos aquellos preocupados en la preservación de videojuegos arcade, ya que muchas veces el problema no es sólo que queden muebles de juegos no preservados en funcionamiento, es que muchos de ellos utilizan sistemas anticopia, desde chips propios a complejos sistemas de cifrado con claves en memorias con batería y fecha de caducidad en ellas. Además, entre muchos de los datos curiosos que se nos proporcionaba, se nos hablaba del Magnet, un más que curioso equipo de fabricación española salido en los 80 que probablemente fuese el ordenador más potente y ambicioso hecho con procesadores de 8 bits del mundo (más info en la sección Zapping de este número).

Tras esta primera charla llegaba la parte de la presentación de nuevos juegos de corte arcade. El primero en hablar fue Marco Antonio de Mark Anime Studios, un pequeño estudio que está desarrollando *Pad of Time*, un juego para Steam —ya ha pasado Greenlight— y Wii U. En su presentación nos daba muestras de sus trabajos previos, tanto en el sector de los videojuegos como en el de la animación, hasta llegar a *Pad of Time*.

Después de Mark vino la presentación del ya veterano en la Arcade Con, Jaime de Kaleido Games, hablándonos de su nuevo viejo juego *Beekyr Reloaded*, una especie de versión muy mejorada para PC de su viejo título para móviles *Beekyr*, tal y como se pudo ver en la presentación, mostrándonos las diferencias a través del tiempo de cómo han evolucionado música y, sobre todo, gráficos del juego. Casi parece otro.

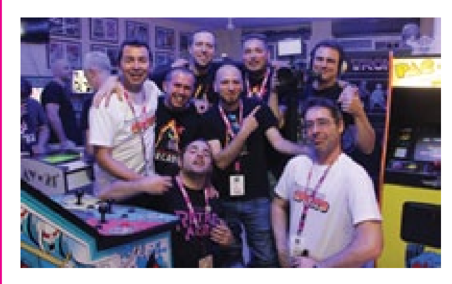
Finalmente, quedaba la principal sorpresa de la mañana: la presentación de un nuevo arcade llamado *Arcade Vintage Sports* en preparación por parte de Kotai en colaboración con Arcade Vintage y la participación de RetroManiac. Imitando el estilo de *Track & Field*, os hablamos en mayor profundidad en estas mismas páginas.

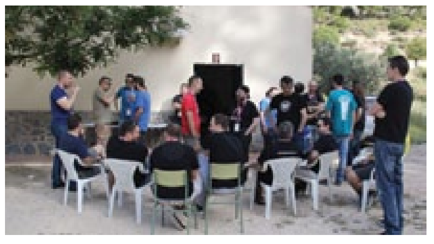
Tras la comida del día empezaba una nueva charla, la presentación del proyecto Recreativas.org. Impartida por nuestro amigo y colaborador David Torres y Óscar Nájera,

Los chicos de Arcade Vintage recorrieron más de 4.000 km para recoger una espectacular máquina *Hang-on* Limited Edition

UN EVENTO CON SOLERA

Este es el tercer encuentro Arcade Con desde que comenzara su andadura en 2015, y con cada año que pasa se asienta más y mejor entre la comunidad de amantes de los videojuegos y los arcade en particular. ¿Su éxito?: el mimo y trabajo de los miembros de la asociación para hacer que los asistentes se sientan en casa, la combinación de un ambiente lúdico y formativo, y, por supuesto, la posibilidad de compartir con otros entusiastas una misma pasión. ¡Y que siga así muchos años más!











ARCADE VINTAGE SPORTS

ARCADE VINTAGE SPORTS

Konamito/Jaime

Una de las sorpresas del evento fue la presentación de una primera versión de *Arcade Vintage Sports*, el que quizás esté llamado a convertirse en el juego oficial de la asociación. A imagen y semejanza de los clásicos arcades de Konami *Track & Field* o *Hyper Sports*, el juego que está desarrollando Konamito en colaboración con Jaime Ribolleda, nos pondría en la piel de un atleta que ha de enfrentarse al menos a ocho pruebas entre las que se encuentran algunas tan sugerentes como escalar una palmera, descenso en kayak o la carrera de San Silvestre, todas ambientadas en localidades de la geografía alicantina.

---

transmitieron gran cantidad de información sobre un buen montón de proyectos de arcade españoles a lo largo de los tiempos, desde los años 70 hasta los títulos más modernos de Gaelco. Por desgracia, muchos de estos juegos aún no están preservados, dado que la mayoría no tuvieron mucha repercusión no tuvieron una tirada muy grande de muebles, y de hecho muchos sólo se sabe que existieron por algunos artículos de prensa de la época.

Nada más terminar la ronda de preguntas de esta charla llegaría la hora de la verdad, donde los 'hombres' demuestran de qué están hechos. Y es que tocaba ir al salón arcade en Petrer y participar en los torneos —me temo que yo no soy tan hombre, no me atreví a participar en ninguno, dado el ridículo que hice en la primera edición—, así como poder degustar las decenas de arcades que había disponibles para todos, desde clásicos en sus muebles originales como el *Breakout* o el *Centipede* a máquinas más modernas como ese *Capcom vs SNK* en la placa Naomi, o el *House of the Dead*.

También estaban disponibles algunos muebles espectaculares, como ese *OutRun* que ya es todo un clásico de Arcade Vintage, la conversión de Atari de 1983 de Star Wars —sinceramente, aún me maravillo que un juego como ese se pudiera hacer con las limitaciones de la época— o la última gran adquisición de Arcade Vintage: el *Hang On* con la moto azul de SEGA, del cual incluso han hecho un pequeño documental con la aventura del viaje hasta Francia para traérselo a Petrer. Para poder estar el mayor tiempo posible en el salón arcade —una de las principales novedades respecto a otros años—, cenamos unos bocatas allí mismo y así la experiencia se prolongó desde las 17:00 de la tarde más o menos que llegamos hasta las 23:00 que nos fuimos de allí. Una vez de nuevo en la finca, empezaba la fiesta donde pinchaba Dj. Maikel, de Quemando el mando.

Ya en domingo, última día de retiro, tras el desayuno con bizcochos y café teníamos lo primero la charla 'Los derechos del Tetris, o cómo la Guerra Fría llega al videojuego', de Rafa Martínez. Aunque a un lector de RetroManiac esta historia no debería resultar en absoluto desconocida, pues no en vano en el número 6 publicamos un largo y completo artículo. El buen humor con el que la contó Rafa mantuvo a todo el mundo pegado a silla deseando que se prolongara cuanto más, mejor.

Pero como todo tiene su fin —y Rafa un chiquillo de quince días de vida que atender—, la charla terminó y el programa de Arcade Con debía seguir su curso. La última actividad antes de la comida consistió en tres talleres que, al impartirse todos a la vez, debíamos escoger uno de ellos a los que poder asistir. No obstante, antes de los mismos pudimos ver el pequeño vídeo a modo de documental del viaje a por el *Hang On*, junto con algunas anécdotas variadas más contadas por los miembros de Arcade Vintage al respecto.

Volviendo de nuevo a los talleres, estos trataban uno sobre la construcción de tu propia máquina arcade casera, otro sobre reparación y conservación de arcades y un tercero sobre electrónica digital. Se prolongaron durante casi toda la mañana hasta la hora de comer, donde la asociación nos deleitó con pollo asado con patatas y diversos platos más para complementar.

Tras la comida, el postre y café llegó la hora de echar el cierre, hacernos las fotos finales y empezar a despedirnos no sin cierta tristeza y con el firme compromiso del año que viene, volver de nuevo a disfrutar de un nuevo fin de semana de retiro espiritual arcadiano. Porque, a poco que te interesen o te gusten los salones recreativos, los juegos tipo arcade o simplemente los videojuegos, es algo que merece la pena vivir.



De visita al primer Pixel Meet Market, en Barcelona.

Hoy en día se hacen exposiciones de prácticamente todo lo que se te pueda ocurrir pero, ¿qué pasa con el *pixel art*?

ESO ES LO QUE DEBIERON PENSAR LOS ORGANIZADORES DE LA PRIMERA EDICIÓN DEL PIXEL MEET MARKET, QUE SE CELEBRÓ EN BARCELONA EL PASADO 30 DE JUNIO, EN EL EDIFICIO IRONHACK.

Pero ésta no era una exposición al uso, ya que en el evento se podían adquirir las obras exclusivas de los artistas invitados e incluso probar un par de juegos en desarrollo mientras el DJ Freshcuts amenizaba el evento a golpe de *beats* y melodías *chiptune*.

Cerveza (¡y pizza!) en mano podíamos recorrer la sala y contemplar las obras de varios artistas locales, nacionales e incluso internacionales y en algunos casos incluso charlar con el autor. Uno de ellos, Iñaki Díaz, que casualmente además era uno de los organizadores, nos contaba cómo se habían superado las expectativas para esta primera reunión y nos ponía al día de los artistas que habían participado y los (pocos) que habían podido asistir.

No era tarea fácil hacerlos venir a todos, ya que teníamos algunos tan exóticos como el polifacético artista coreano Joo Jaebum, el austríaco Sascha Naderer, el italiano Edo Faravelli que, entre otras disciplinas, también se atreve con el *pixel art*, o The Oluk . Por otro lado, llegada directamente desde Estados Unidos, también podíamos admirar parte de la obra de Marc Beaudette.

Aún quedaba hueco para artistas nacionales como el madrileño Peter Blom, responsable de los gráficos del *shoot-'em-up Ice Cream Surfer*, o Jojo073, artífice de las espectaculares imágenes a 16 colores creadas directamente en Deluxe Paint.

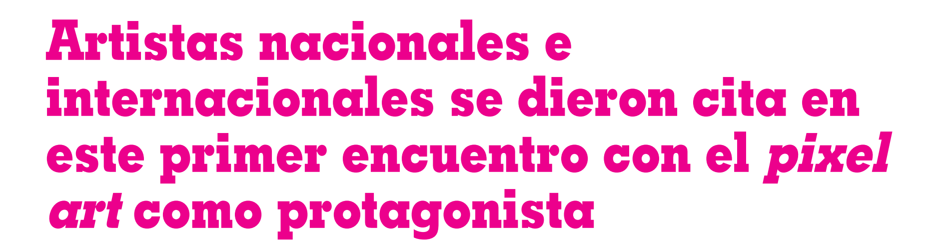
Finalmente, y para no dejarnos a nadie, quedaban los artistas de casa, como el diseñador y artista del píxel Pepepue, Vuitbits con esas espectaculares esculturas *voxel*, y finalmente el citado Iñaki Díaz, que exponía (y vendía) parte de su obra en el propio evento.







Aunque se trataba de un espacio reducido, el ambiente fue fantástico y muy cordial.



Artistas nacionales e internacionales se dieron cita en este primer encuentro con el *pixel art* como protagonista

Por si a alguien le hubiera sabido a poco, había espacio para un par de propuestas jugables como, por ejemplo, el experimental *Beat Run*, un juego musical que se controla con una especie de rústico potenciómetro, mediante al cual modificamos la altura de suelo para intentar que el personaje recoja unas esferas que van modificando y enriqueciendo la atmosférica canción que suena de fondo.

El otro juego, esta vez con un objetivo más *comercial* fue *STAY* de Appnormals Team, que planea su salida en dispositivos móviles y Steam, y que podía ser jugado sin restricción en el evento. En el juego conoceremos a un chico que ha despertado en un zulo sin saber por qué y con el que sólo nos podremos comunicar a través de un ordenador. Aunque no podremos escribir libremente, podemos tomar decisiones y resolver algunos puzles en este juego con un fuerte componente narrativo. El punto distintivo, según los desarrolladores, es percibir esa relación de una forma más estrecha ya que el chico puede reaccionar de diferentes formas si pasamos demasiado tiempo sin hacerle caso, por ejemplo.

Para acabar, y en aras de no dejarnos nada en el tintero, los omnipresentes chicos de Factory Arcade habían instalado unas *bartops* con las que se podía jugar en cualquier momento si te cansabas de pulular por el recinto.

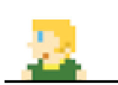
Los culpables de todo esto son el colectivo RetrogamingBCN, que no dejan de organizar eventos de todo tipo con el objetivo de compartir conocimientos y encontrarse con todo aquel que esté interesado en el mundo del desarrollo, o simplemente del videojuego. Tras la buena acogida del Pixel Meet Market, seguro de Giulia, Iñaki y compañía no dudarán en repetir, tratando de reunir a más artistas y volver a conseguir ese buen ambiente, cerveza en mano, que se respiró en el Ironhack, dentro y fuera del recinto.

Por pedir (que es gratis), para la próxima vez sería interesante poder reunir a más artistas locales y poder charlar con todos ellos que, estamos seguros, no deben ser pocos. En cualquier caso, ¡el año que viene repetimos!







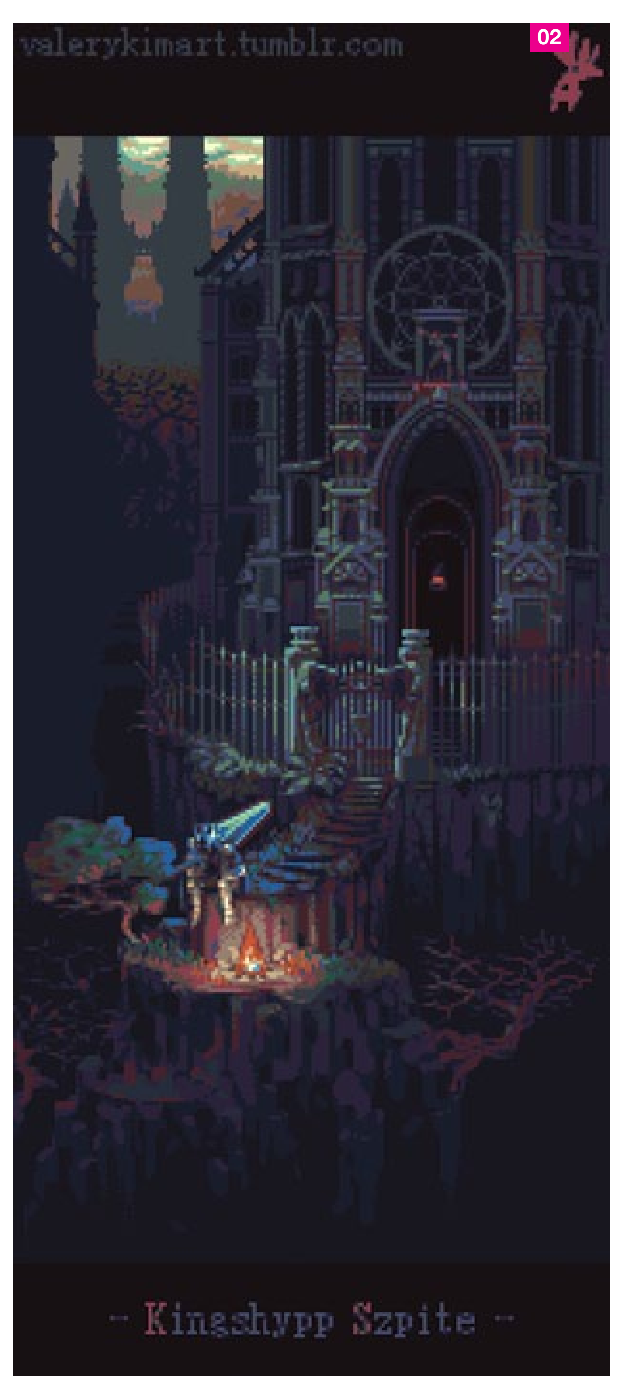


La belleza del píxel en 2017

Déjate llevar por algunas imágenes *pixel art* de este último año 2017. Producciones de la demoescena, algo de videojuegos, o simplemente por gusto... Ni están todos, ni serán los mejores, pero el caso es disfrutar de esa amalgama de píxeles que cobran sentido al unirlos.

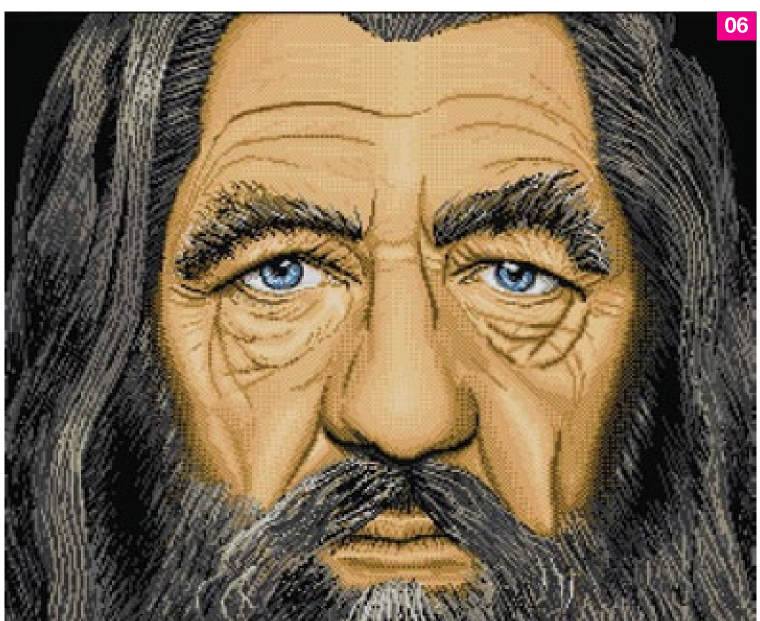




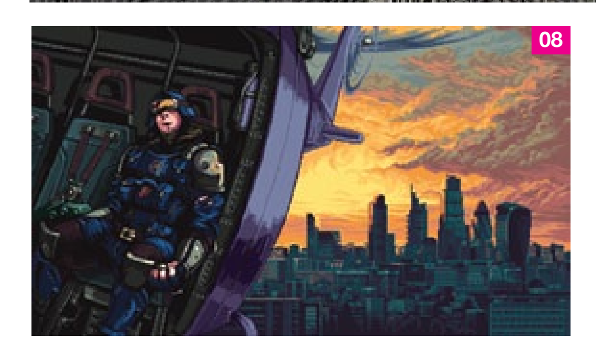






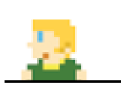








01. *Got Nuts?* de Prowler. Ganador de la categoría 'Amiga OCS/ECS - Graphics' de Revision 2017. **02.** *Kingshypp* de Valery Kim. **03.** *Tigri* de Piesiu. Ganador de la categoría '8 bit Pixel' de RetroKomp / Load Error 2017 (ZX Spectrum). **04.** Portada de videojuego ZX Spectrum *Superlópez* de MAC. **05.** *Scene 43 Ghost Mansion* de Octavi Navarro. **06.** *Gandalf* de jojo073 (Amiga). **07.** *Cottage* de Vierbit. **08.** *The Mummy Demastered* de Cyangmou. **09.** *Welcome in new world of media, kid* de Darklight. Tercer puesto de la categoría '8 bit Pixel' de RetroKomp / Load Error 2017 (Sam Coupe).



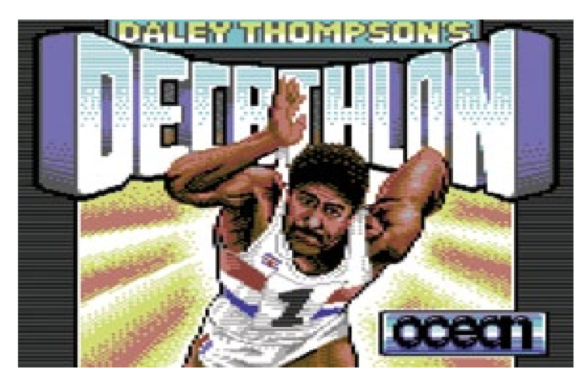
Jonathan Eggelton deslumbra con sus reinterpretaciones

Este antiguo grafista saltó de nuevo a la palestra en 2017 con sus asombrosos trabajos pixelados: reinterpretaciones de pantallas principales o de carga de algunos juegos para C64. Las diferencias con los originales son más que notables, ¿a que sí?



















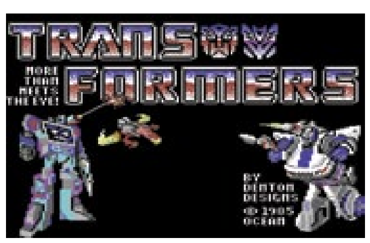


















John hace un uso exquisito de la técnica *dithering* en sus composiciones, y aprovecha la paleta de colores del C64 como pocas veces se ha visto.

Crónica de Retrobadajoz 2017, la primera edición de un evento que cala en la escena extremeña

Celebrado los pasados 7 y 8 de octubre, Retrobadajoz 2017 se estrena en el circuito de eventos retro de nuestro país con muy buenas impresiones por parte de sus visitantes y la organización.

TRAS HABER TESTEADO LA POSIBILIDAD EN OTRO EVENTO DE MENOR ENVERGADURA HACE UNOS AÑOS, RETROBADAJOZ HA DADO POR FIN EL PASO PARA TRATAR DE PROPONER UNA NUEVA CITA INELUDIBLE PARA TODOS AQUELLOS AMANTES DEL RETRO, LOS VIDEOJUEGOS Y LOS SISTEMAS MÁS O MENOS CLÁSICOS DE LA ZONA. Daniel e Iván llevaron prácticamente todo el peso de la organización del encuentro en la capital pacense celebrado en la Feria de Badajoz, IFEBA. Por sus pasillos pasaron alrededor de 3.000 visitantes, que se dejaron atraer por los estands presentes, las charlas organizadas, la exposición de máquinas y los torneos.

No vamos a negarlo: en Badajoz nos moríamos de envidia cuando veíamos tantísimos eventos retro en toda España y, por eso, nos decidimos a meternos en este maravilloso y loco mundo organizando nuestro primer salón de grandes proporciones.

Aunque es cierto que allá por octubre de 2014 hicimos un primer contacto en el Centro de Ocio Contemporáneo, antiguos cines del pacense barrio de San Roque ahora reformados a sala multidisciplinar, ha sido en este 2017 cuando nos hemos liado la manta a la cabeza para trasladarnos a los 2.000 metros cuadrados que puso a nuestra disposición la Institución Ferial IFEBA, tratando de ofrecer algo nunca visto en nuestra región.

Y es que, como ponía en las cajas de los juegos de mesa de antaño, en Extremadura nos hemos propuesto crear una alternativa de ocio para todas las edades, ¡de 0 a 99 años!

Nada más acceder a la sala del pabellón, padres e hijos se lanzaban casi literalmente de cabeza a por los mandos de alguna de las tres pistas de Scalextric en donde podían competir *quemando rueda* en frenéticas carreras. Tras ellos, desde la organización pusimos nuestras propias videoconsolas desde la primera y angulosa Master System hasta las impresionantes Gamecube o Dreamcast de sexta generación, para disfrute del público asistente. Justo detrás de ellas, las empresas Arcade Madrid y Arcade Gamer, hacían las delicias de

Por sus pasillos pasaron alrededor de 3.000 visitantes, que se dejaron atraer por los estands, las charlas, la exposición de máquinas y los torneos





Derecha: El Scalectrix hizo las delicias de grandes y pequeños. Debajo: Los ojos de estos futuros fieras haciendo chiribitas con un venerable como *Pac-Man*.



RETROBADAJOZ 2017
7 y 8 de Octubre - IPEBA
Entrada: 3€

todo aquel que se acercara a probar sus mandos arcade y máquinas recreativas.

Por cierto, que tuvimos el placer de *compartir* estreno con los compañeros de Retrobarcelona al disponer por primera vez para el público extremeño el primer nivel del videojuego *indie, Rawal Rumble*, de Anarkade.

¿Te encontrabas cansado tras horas de ocio en todos estos focos de interés? No problema, como decía aquel simpático T-1000: Podías recuperar fuerzas comiendo deliciosas hamburguesas de autor o exquisito pollo teriyaki en los dos Food Truck que participaron en Retrobadajoz 2017.

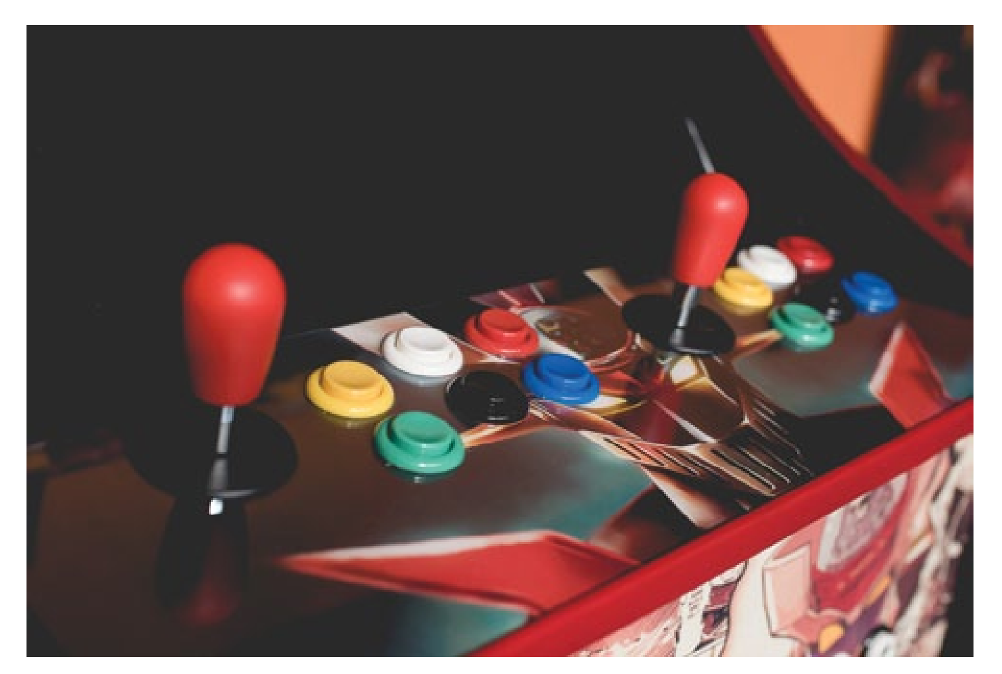
Recorriendo el pabellón, y todavía enfocado al ocio puro, Promopinball arrasó con sus *pinball* virtuales en donde se podía jugar, entre otras muchas tablas, a reproducciones de mesas clásicas de Williams en alta definición.

Justo al lado, podías descansar las piernas sentado alrededor de una mesa leyendo tebeos originales de los años 80 con personajes de sobra conocidos por todos como Los Pitufos, Mortadelo y Filemón o Zipi y Zape. Aunque, si querías más *movimiento*, podías gritar también eso de «F-6, ¡Hundido!» jugando al clásico de Falomir *Hundir los Barcos* o al mogollón de *Juegos Reunidos Geyper*.

El Museo Papercraft de Olivenza, también estuvo presente durante Retrobadajoz 2017 gracias a una pequeña exposición con los personajes más populares del mundo de los videojuegos: Sonic, Mario, Donkey Kong, etc.

¿Qué decir de los estands?

Tratamos de ofrecer la mayor diversidad posible a los casi 3.000 asistentes que se acercaron a conocernos a lo largo del fin de semana. Con Monkey Games podías adquirir prácticamente cualquier juego o videoconsola retro a precios muy competentes, en Ludus in Tabula comprar reediciones de cómics Marvel y DC, en Pampling hacerte con una de sus divertidas camisetas, con Padis Store o Venalmanga todo tipo de *merchandising* manga, en el stand mixto de Extrebeo y NEUH comprar tebeos 100% españoles autoeditados por los propios autores y gracias a los chicos de Sirocografía estampar







Arriba: No faltó en Retrobadajoz 2017 la representación arcade. Sobre estas líneas: Los asistentes disfrutaron con un buen puñado de máquinas clásicas. Arriba, derecha: Un CPC con fósforo verde y *Manic Miner*. ¡Más viejuno imposible!

manualmente tu propia camiseta. Por cierto, hablando de este tema, Imprenta Jurado fue la encargada de vender las camisetas oficiales de Retrobadajoz 2017… ¡y volaban de su estand!

Y como no sólo de compras vive el hombre, desde la organización del evento quisimos ofrecer también algunos estands de exposición en donde poder divertirse. Así, por ejemplo, la Asociación Juvenil Badagame disponía de cuatro puestos jugables retro con sus debidas televisiones de tubo, al igual que Badajoz Deportes en donde triunfó la siempre golosa NES Mini. Let's Go Robotix enseñaban su original modelo educativo para diferentes edades a través de la robótica, combinada con productos de la archiconocida empresa LEGO. El estand La Mirada de los Extremeños, un proyecto de Víctor Sarabia para Filmoteca de Extremadura, también llamó profundamente la atención ya que se dedicaba a recuperar películas rodadas en formato Super 8 que eran proyectadas en una carpa *mini cine* creada para la ocasión: Metraje de películas de Charlot o *Star Wars* podían ser disfrutadas por el público asistente en el mencionado formato. Por último, destacar cómo los chicos de MegaMetroCity estuvieron al pie del cañón enseñando a todo el mundo a jugar a su juego de mesa basado en los *beat'em up*, un proyecto que estamos convencidos aún tiene mucho que decir.



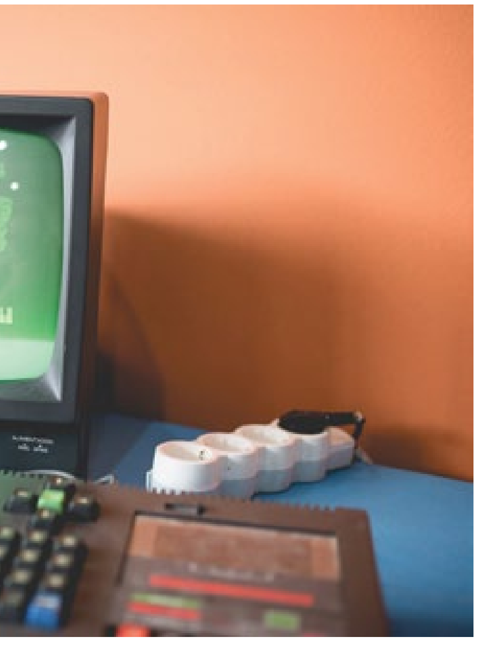
Estreno de una película necesaria

Durante el evento los asistentes pudieron asistir a la proyección en total primicia de una película documental dedicada al videojuego *La Pulga*. Producida por Riesgo Audiovisual, se trata de una obra totalmente necesaria para entender lo que *los dos Pacos* consiguieron en los 80. El tráiler lo podéis ver en esta dirección: **goo.gl/L8eiv2**

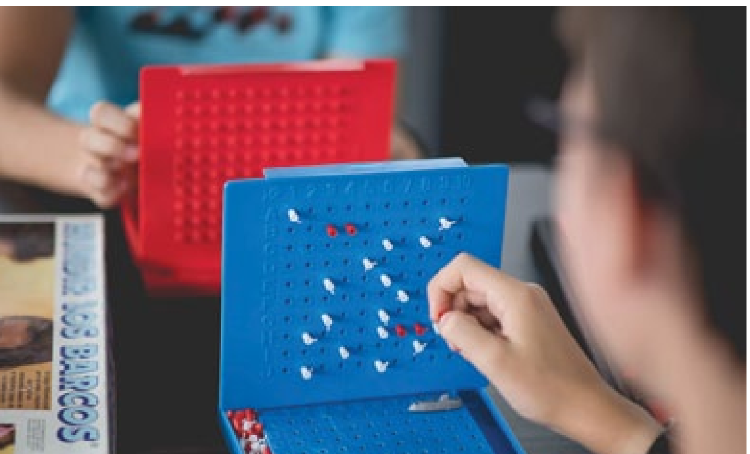
Actividades para todos

Para empezar, las mañanas del sábado 7 y el domingo 8 de octubre, contamos con exposiciones de vehículos clásicos gracias al Club 2 CV de Badajoz y el Club del Mini Clásico de Extremadura, respectivamente.

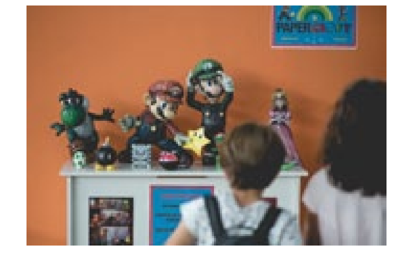
En la Sala Alburquerque, adyacente al pabellón principal, disfrutamos con la conferencia de la productora



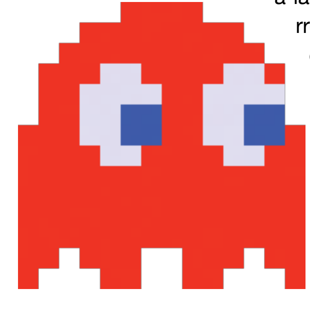




Arriba: Mostrando *Buñuel en el laberinto de las tortugas*.
Izquierda: ¿*Hundir la Flota*? —¡No! ¡*Hundir los barcos*! ;)
Debajo: Figuras de papel del mundo Mario.



almendralejense The Glow Animation sobre su película de animación en 2D *Buñuel en el Laberinto de las Tortugas*, basada en el cómic homónimo del ilustrador Fermín Solís, segundo ponente de la mañana. A partir de las 17:30 horas, el público pudo asistir a la conferencia de Carlos Correia, máximo responsable de la Asociación de Amigos del Cómic de Extremadura (Extrebeo), para acabar envueltos en la divertidísima grabación en directo del podcast organizado por los chicos de Olvídate de Freeman y El Lugar de Siempre… ¡Dos horas de puras risas y buen rollo, que tuvimos que cortar porque llegábamos a la hora de cierre!



En la misma sala, y ya el domingo día 8, comenzó la mañana con la proyección en alta definición del clásico ochentero *La Princesa Prometida*, para seguir con la conferencia de Revista Presura. A las 17:00 horas, tuvimos el estreno nacional del documental *La Pulga, el salto inicial del videojuego español* del reconocido juego del mismo nombre, creado por los extremeños Paco Suárez, Paco Portalo y Juande Portalo. El día lo cerró una nueva proyección cinematográfica de título *Chronicon Z*, una divertida película de adolescentes rodada con presupuesto cero, en donde la ciudad Plasencia era invadida por una plaga de zombis que sólo podían ser eliminados con pimentón de la vera.

Gracias a cada una de las personas que han hecho esto posible: colaboradores, stands, público e instituciones. Desde ya mismo, nos ponemos a trabajar en la edición Retrobadajoz 2018 para tratar de mejorar aún más nuestro joven salón y afianzar este evento familiar para todos aquellos que os animéis a visitarnos el próximo año.

Por: Dani. Fotos: Domingo Cáceres.



Resumen RetroEuskal 2017. El veterano evento cumple 14 años compartiendo el mejor retro

Del 22 al 25 de julio tuvo lugar en Barakaldo (Vizcaya), la decimocuarta edición de RetroEuskal, una de las ferias de retroinformática más longevas de nuestro país. ¿Nos acompañas?

ESTE AÑO SE CELEBRÓ POR TODO LO ALTO EL 30 ANIVERSARIO DE LOS ORDENADORES COMMODORE AMIGA 500 Y 2000 (SIN DUDA LOS VERDADEROS BOMBAZOS DE LA LÍNEA AMIGA), CON UNA EXTENSA Y DOCUMENTADA EXPOSICIÓN SOBRE ESTA FAMILIA DE ORDENADORES CON UNAS CAPACIDADES GRÁFICAS Y SONORAS MUY ADELANTADAS PARA SU ÉPOCA; LOS PCS NECESITARÍAN MÁS DE 5 AÑOS PARA ACERCARSE A LAS MISMAS.

La exposición, compuesta de 9 vitrinas, comienza con los que podríamos considerar el abuelo y el padre de los ordenadores Amiga, es decir, el Commodore VIC-20 y el Commodore 64, respectivamente, pues tanto el éxito de estos ordenadores como el incluir chips especializados en gráficos y sonido, allanaron el camino para los Commodore Amiga.

A continuación dos vitrinas con los ordenadores de aniversario en 2017, el Amiga 500 (la versión *low cost*, más orientada a los usuarios de videojuegos) y el Amiga 2000 (más orientado a los profesionales, con la misma arquitectura Amiga pero con *slots* de expansión para poder extenderlo al estilo de los compatibles PC, incluso convertirlos en un compatible PC con la tarjeta que mostramos en la vitrina). Destacamos el *chipset* de estos 'peazo' de ordenadores, el verdadero corazón de sus fantásticas características multimedia, y la firma

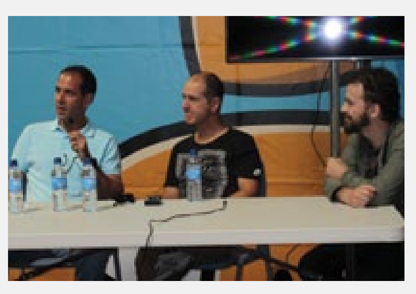
Destacamos el *chipset* de estos 'peazo' de ordenadores, el verdadero corazón de sus fantásticas caracteristicas multimedia


Las máquinas arcade siempre son de los sistemas más solicitados por los visitantes de este tipo de eventos. En RetroEuskal se pudo disfrutar de un buen puñado de estas máquinas.



El Amiga, protagonista del evento

La organización aprovechó el aniversario del conocido ordenador de Commodore para organizar una exposición informativa a la altura de las circunstancias. Los asistentes pudieron disfrutar de un recorrido sin igual a lo largo de la historia de esta fantástica máquina.



El salto de los 8 a los 16 bits

Carlos Abril, Ricardo Puerto y Raúl López demostraron en su distendida charla que algunos estudios españoles sí que supieron adaptarse a las exigencias que el mercado de los nuevos ordenadores (y consolas) de 16 bits demandaban.



Un clase magistral

Gryzor87 ofreció una de esas interesantes charlas que intercalan la teoría con la práctica. Como de costumbre, los asistentes se dejaron llevar a lo largo de un entretenido repaso a los chips sonoros utilizados en los videojuegos salpicado de demostraciones *in situ*.



Celebrando la demoescena

Como es habitual, y necesario, habida cuenta que el evento se celebra en el marco de la Euskal Party, se proyectaron demos, que con motivo del aniversario del Commodore Amiga 500, se presentaron las demos más impresionantes realizadas y ejecutadas en este ordenador.

del ilustrador Juan Giménez en el lateral del Amiga 2000 expuesto, su antiguo dueño.

A continuación los siguientes modelos Amiga que salieron al mercado, el Amiga 3000 (incluyendo su *chipset* extendido, y una tarjeta digitalizadora de video), el Amiga 500 Plus, y el Amiga 600.

Finalmente, la exposición continuaba con el Amiga 4000 (que incluye el nuevo *chipset* AGA, y la espectacular tarjeta gráfica Picasso IV), una vitrina dedicada al Amiga 1200 (el último modelo basado en microprocesadores Motorola) y a la consola CD32 (de 32-bits de arquitectura Amiga), y una vitrina final incluyendo una muy selectiva selección de software, tanto de aplicaciones como de entretenimiento, de los ordenadores Amiga.

Los tres participantes de la charla «Programadores de videojuegos: de los 8 a los 16 y 32 bits», Carlos Abril, Ricardo Puerto y Raúl López tenían mucho que celebrar este año y mucho que contar. Y es que de aniversarios fue esta charla concretamente. Carlos Abril celebraba los 30 años de sus primer juego publicado comercialmente, *Phantis* (1987), así como los 25 de uno de los videojuegos más emblemáticos del software español: *PC Fútbol* (1992). Ricardo Puerto y Raúl López no le fueron a la zaga,



Por el 'Juegódromo' pasaron muchos amantes de los videojuegos. La recreativa de *Monza* (en el centro) fue una de las atracciones principales.

pues ellos fueron los creadores del gran videojuego *Risky Woods* (1992), además de participar con Carlos en el desarrollo de diferentes versiones de *PC Fútbol*.

Con tanto aniversario electrónico musical (chip SID, Adlib, CD...), era casi obligatorio organizar una charla con dicha temática. Y así, propuesto como un taller mezcla de teoría y práctica, nuestro anfitrión, el reconocido músico Gryzor87, autor de bandas sonoras de videojuegos como *Maldita Castilla* o *Hydorah*, hizo un recorrido histórico musical en el taller retroconciertazo «Música para chips: retrospectiva», incluyendo demostraciones prácticas de distinto hardware.

RetroTalents: zona de desarrollos *homebrew* fue una actividad inédita en RetroEuskal con la que se quiso reservar un lugar importante a aquellos desarrollos actuales (software o hardware) realizados por aficionados de los ordenadores o consolas retro. Los creadores de algunos de los últimos videojuegos para sistemas de hace 20 o 30 años, los manitas que soldador en mano diseñan y construyen las extensiones hardware más increíbles para equipos (cada vez menos) limitados… Para esta primera edición se contó con: *The Sword of Ianna* de Retroworks; *Xenocider* de Retro Sumus, *Rocket Man* de Light Games y *NEOSD* de NEOSD Team.









Arriba-derecha: El Amiga cumplía su 30 aniversario, así que contó con una exposición propia. A la izquierda un sonriente Gryzor87 le pega fuerte al *IANNA* en Spectrum de Retroworks. Sobre estas líneas el ganador del concurso PatxiBot

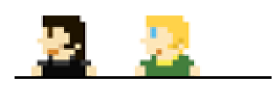
También se organizaron torneos de videojuegos que cumplían aniversarios este año, como *Super Mario Kart*, *Sensible Soccer* y *Mortal Kombat*. Y como otra nueva actividad se grabó un episodio del *podcast* La Hora Retrona: «Retomando la tercera dimensión en Dreamcast: *Xenocider*» donde se contó como invitados con los desarrolladores de RetroSumus.

No faltaron a su cita otras actividades habituales de este evento como el Juegódromo, la proyección de demos de 8 y 16 bits (con una dedicación especial al Commodore Amiga), la morgue de los Dres. Retro donde se ayudó a volver a funcionar diversas videoconsolas, y se solucionaron diversas dudas, como el caso de una Atari 2600 que no presentaba ninguna avería, pero que su propietario no disponía de un televisor adecuado para comprobar su correcto funcionamiento. Como ya disponíamos de una Atari 2600 en nuestro Juegódromo fue fácil comprobar que la videoconsola que traía funcionaba perfectamente y que lo que necesitaba era buscar una televisión con sintonizador RF para poder disfrutarla... o eso, o hacerle una modificación para obtener salida de audio/vídeo por conexión RCA.

Con ésta edición, RetroEuskal ya se lleva celebrando durante 14 ediciones consecutivas con gran éxito de público asistente y participante en las actividades organizadas. Y cada año todos disfrutamos del evento y tratamos de mejorarlo y que llegue a ser del agrado de todo el mundo. ¿Te ha sabido a poco? Pues en 2018 haremos todo lo posible por repetir y mejorar esta experiencia retroinformática para que nos vuelvas a visitar o si estás indeciso, te animes a acudir. ¡No te arrepentirás!

Concurso PatxiBot

Creado inicialmente para dar a conocer a la robótica mascota entre los visitantes, se ha mantenido con el paso de los años como una actividad habitual dentro del programa de actividades de RetroEuskal. Los participantes acuden al stand de RetroEuskal en la Euskal Encounter, se disfrazan de PatxiBot y se sacan una divertida foto. En esta ocasión, el agraciado fue Imanol Barriuso, que se llevó el premio por sorteo, y que posa así de sonriente en la foto de la izquierda. ¡Enhorabuena!



RetroPixel 2017: La consagración del encuentro retro ‘para todos’

Te contamos como vivimos la segunda edición de RetroPixel, que tuvo lugar durante el primer fin de semana de abril en el vestíbulo de la facultad de Derecho de Málaga.

EL ENCUENTRO, ORGANIZADO POR LA ASOCIACIÓN ALTAIR / RETRO ENTRE AMIGOS, CUMPLIÓ CON CRECES LAS EXPECTATIVAS Y SE HA CONVERTIDO POR DERECHO PROPIO EN TODO UN REFERENTE PARA ESTE TIPO DE EVENTOS. ESFUERZO, CARIÑO Y MUCHO TRABAJO PUESTOS AL SERVICIO DE LA HISTORIA VIVA DE LOS VIDEOJUEGOS.

Y no es para menos: dos días repletos de actividades, campeonatos, conferencias, expositores de lo más atractivos, exposiciones variadas y una cantidad de máquinas con las que jugar que abrumaban al más pintado. ¡Una barbaridad! Este grupo de entusiastas se ha liado la manta a la cabeza y ha puesto toda la carne en el asador para mostrar sus correspondientes colecciones para regocijo de todos los visitantes al evento; sin olvidar, por supuesto, que Atari 2600 tenía un lugar de honor por aquello de que cumplía años. Toda una veterana en esto del ocio electrónico ‘de salón’, que guarda además una especial relación con la ciudad de Málaga, ya que la capital de la Costa del Sol contaba con uno de los primigenios distribuidores oficiales de Atari para toda España.

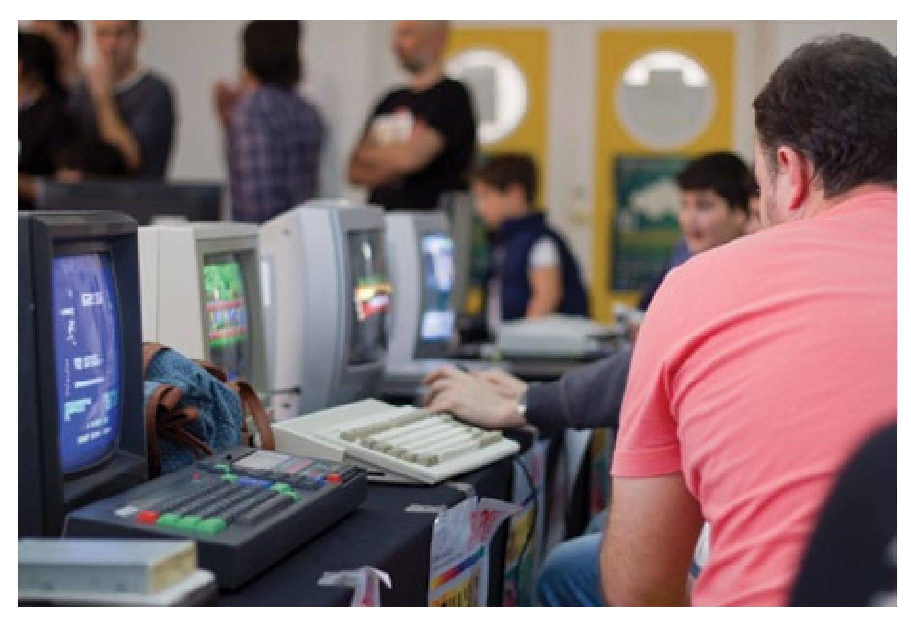
En RetroManiac también participamos encantados en el evento, invitados por ALTAIR para colocar un estand. Al final nos decidimos por montar un ‘rincón de lectura’ de lo más cuco, en el que nuestras revistas, su-

RetroManiac también estuvo presente en el evento, y montamos un original ‘rincón de lectura’ donde los jugones pudieran descansar después de tanta ‘maquinita’; y de paso ojear algunos números de nuestra revista ;)





Ambiente inmejorable para un evento repleto de experiencias jugables





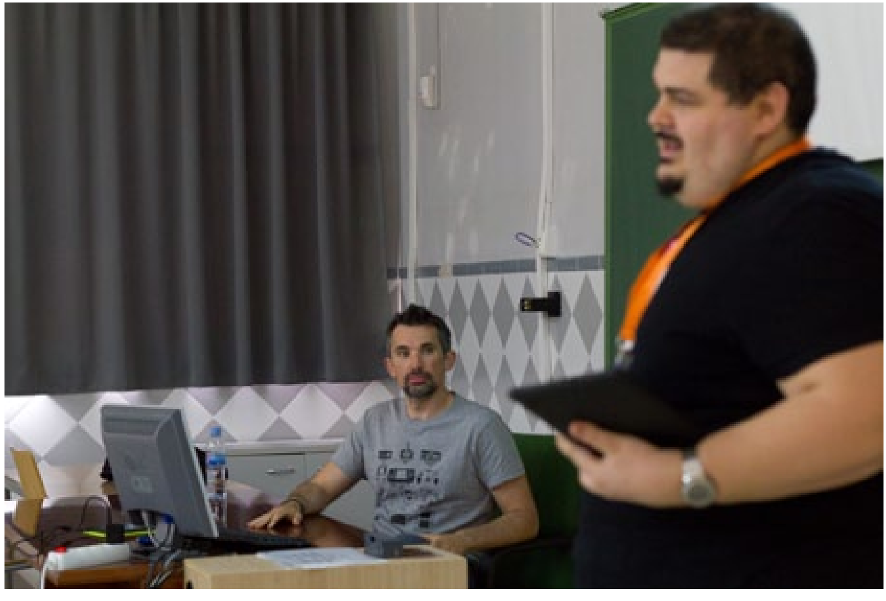


ATARI, PROTAGONISTA DE RETROPIXEL 2017

La famosa compañía de videojuegos Atari y su historia, fueron de algún modo los protragonistas de esta edición de RetroPixel. Mientras que en la zona de exposición nos podíamos dejar llevar por algunas de las maravillas de finales de los 70 y principios de los 80, en el programa de conferencias no faltaron las aportaciones sobre aquella época mágica en la que unos pioneros estaban prácticamente inventando una nueva forma de ocio.







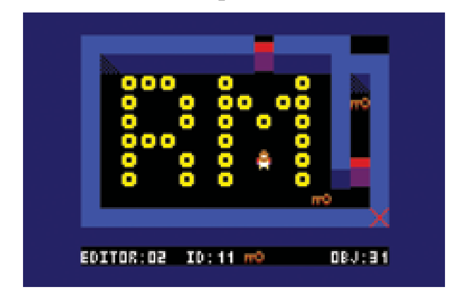
José Tejada (Jotego), impartió una charla realmente interesante y muy instructiva sobre los chips de sonido empleados en la historia de los videojuegos. El programa se completaba con la presencia de miembros de El Mundo del Spectrum, que presentaron su primer libro, la charla de Francisco J. González sobre la creación de *Abu Simbel* para C64, o la conferencia de Josua Ckultur y Nicogalis acerca de los juegos eróticos para Atari 2600.

La cantidad y diversidad de las máquinas preparadas para que los visitantes disfrutaran de ellas no dejaron indiferente a nadie

Nuevos juegos para tu sistema preferido

RETURN TO HOLY TOWER

Jordi «Hark0» Bayó - ZXUNO



Compatible con el modo *Radastaniano*, encontraréis más información del juego en estas mismas páginas. Se trata de una especie de continuación o remasterización del anterior *Escape from Holy Tower* de Jevilon, un título de puzles de 2011 que contará en este caso con mapas diseñados por Metsuke. El juego estaba aún en sus primeros mimbres, pero ya tenía implementado un editor de niveles muy interesante.

TOLO

Miguel (Haplo) - ZXUNO



Otro interesante juego de puzles y habilidad con un carácter muy arcade, en el que nos

tendremos que enfrentar a enemigos con diferentes patrones de movimiento y ataque, resolver los niveles y seguir avanzando. Desarrollado en ZXBasic con rutinas en ensamblador, el juego de Miguel está basado en el popular arcade de puzles *Adventures of Lolo* para MSX, NES y Game Boy.

ABU SIMBEL PROFANATION

Francis González, REAM



Pudimos probar la conversión finalizada de *Abu Simbel Profanation* para C64, obra de Francis González, miembro de Retro entre Amigos, y que durante meses lo ha estado programando en ensamblador, tal y como nos contaba su autor: «el proyecto consistía en aprender el lenguaje para la CPU del Commodore 64, y reproducir luego lo más fielmente posible el juego original de Spectrum». Francis fue copiando y adaptando los gráficos del título original, y trasladándolos hasta el ordenador de Commodore con mucha paciencia: «hacía zoom a los gráficos e iba reproduciendo los puntos». ¿El resultado? Exactamente las mismas sensaciones que con el original, aunque en este caso los usuarios de C64 podrán sufrir la dificultad del original de Dinamic en su máquina favorita.

STREET FIGHTER II

Augusto Ruíz - Amstrad CPC

Los avances no se han hecho esperar, sobre todo en cuanto a las rutinas de los personajes contrincantes, más agresivos e "inteligentes". Todo el que lo probó se quedó realmente asombrado por la calidad, la velocidad y el uso del color. Todavía queda trabajo por delante, aunque quién sabe lo que hubiera ocurrido si una maravilla así se hubiera publicado a principios de los 90.



Aunque esta conversión no oficial para Amstrad va poco a poco, siempre nos sorprendemos con cada nuevo avance.

MINI GHOST

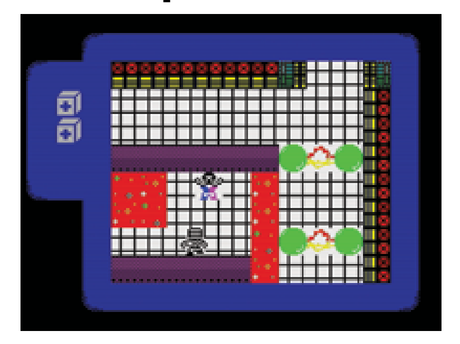
Francisco Téllez - MSX



Pudimos disfrutar también de la adaptación a MSX de *Ghost 1.0*, que su propio autor, Francisco Téllez (*Unepic*) había elaborado hace un tiempo prácticamente como regalo a los asistentes a la última RU de MSX celebrada en Barcelona, y que ahora se va a convertir en un juego autónomo y finalizado por derecho propio. Se trata de una aventura de exploración y toques de acción, en el que tendremos que deambular por un intrincado mapeado repleto de enemigos, obstáculos y tiendas donde cambiar el dinero que iremos recogiendo por objetos útiles, al más puro estilo *Metroid*. Gracias a Isaías de Retro entre Amigos por mostrárnoslo y dejarnos probarlo durante un tiempo en un flamante MSX con cartucho Mega Flash.

DEAD SPACE

Radastan - Spectrum



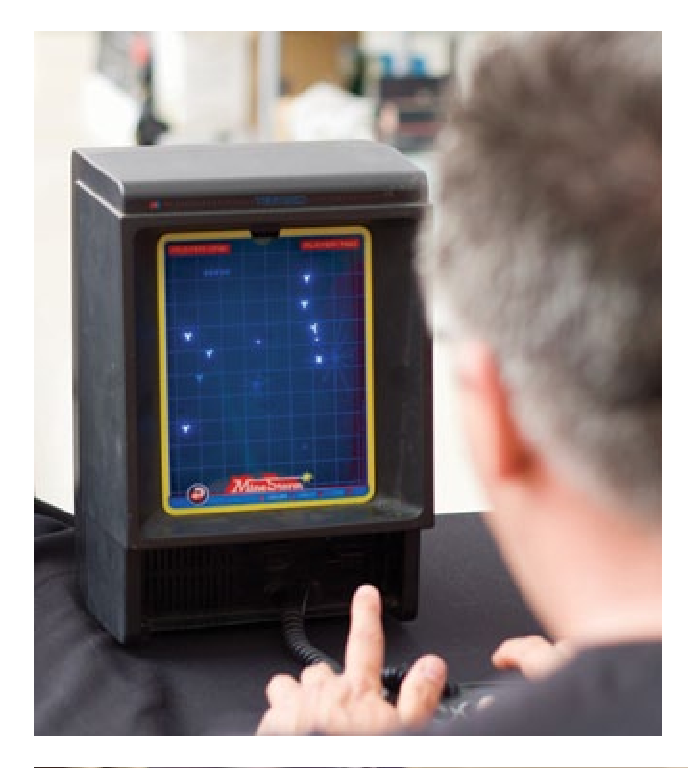
Todos los que pararon por la mesa del popular diseñador de videojuegos, pudieron probar una suerte de demake de *Dead Space* en 16K que está pensado para salir en formato cartucho (Interface II). El juego nos pone en la piel del protagonista de la conocida serie de EA con una perspectiva más o menos cenital con un mapeado algo laberíntico. Nuestra misión será la de rescatar a los prisioneros, y para ello contaremos con tres puntos de vida y nuestra innata habilidad.

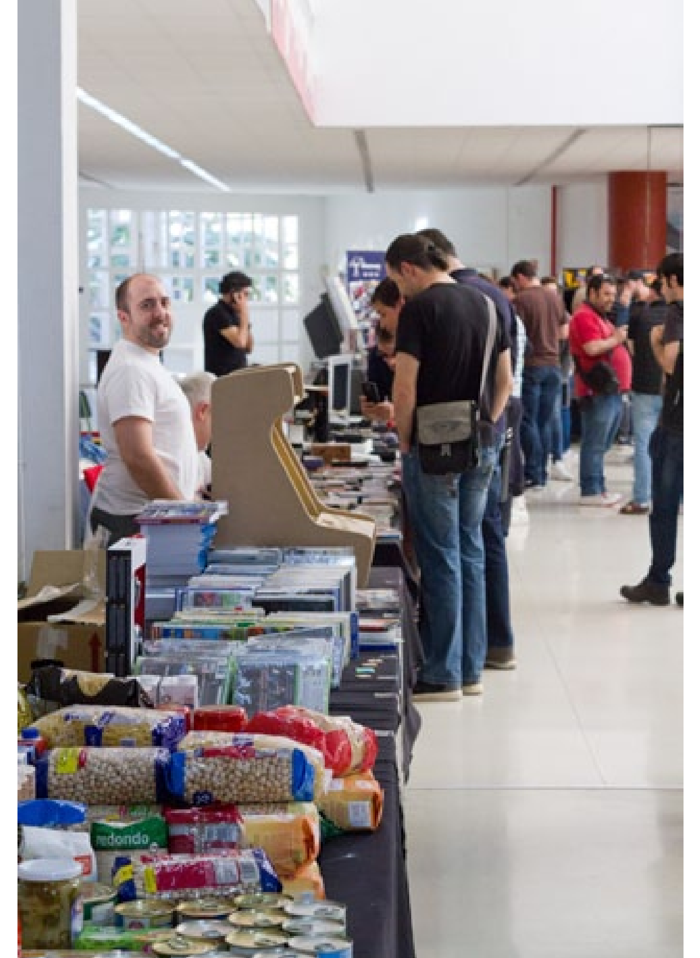
MISCO JONES

Radastan - Spectrum



Aún siendo preliminar, ya mostraba algunas de las bondades del motor que presentó Radastan en 2016: «Las peculiaridades de este juego son: salto en vista cenital, trampas de diversa índole que habrá que sortear y aprender (algunas habrá que reconocerlas tras caer en ellas), y mucho color en pantalla», comentaba. El motor utilizado es una mezcla de rutinas gráficas en ensamblador y un esqueleto en C empleando Z88DK al alcance de cualquiera: «Viene con un curso de programación para meterse en esto del C de una forma sencilla y amena», apostillaba.


MineStorm


redondo







MÁQUINAS Y MÁS MÁQUINAS

No podíamos dejar sin mencionar la tremendísima exposición de máquinas que pudimos contemplar en RetroPixel 2017. Si ya Sevilla Retro, Zona de Pruebas y otros expositores habían traído su propio arsenal, lo que ALTAIR decidió traer desde las respectivas colecciones de sus integrantes es digno de asombro y dedicación. Imaginad el embrollo logístico para sacar todos esos sistemas de sus embalajes, cajas, etc. traerlos hasta la facultad, colocarlos y describirlos con unos interesantísimos carteles informativos. Dispuestos en una especie de 'U' gigantesca, allí había representación de ordenadores y consolas de todas las épocas y condiciones.

En total, unas 160 máquinas, y de entre ellas algunas menos comunes, como el ordenador Atari MegaST4, la consola Atari 5200, varios MSX2+ y TurboR, Commodore PET, Commodore SX 64, Commodore Max Machine (también conocido como el 'Commodore japonés'), etc. ¡Sorprendente!

Situadas en unas vitrinas en la parte central como los visitantes podían encontrarse con una interesante recopilación de cartuchos para sistema Atari 2600, incluidos algunos del sello Mystique, comentados durante la conferencia del sábado por la mañana. Obviamente, también nos dejamos embelesar por máquinas tipo Game & Watch y portátiles que muchos de los visitantes reconocían y comentaban con sus acompañantes. Es justo reconocer el trabajo (¡y la inversión!) que existe detrás de tamaña selección de sistemas.

plementos y libros serían los protagonistas, de modo que cualquiera pudiera descansar en alguno de los sillones, ojear algún ejemplar de RetroManiac o simplemente desentumecer los dedos o esperar a aquel familiar y/o amigo al que han venido a acompañar. Realmente la experiencia funcionó, y no fueron pocos los momentos en que alguno de nuestros lectores no se acercaron por allí a saludar, o bien los curiosos comentaban las portadas de RetroManiac y se llevaban alguno de los panfletos publicitarios que habíamos preparado, o los recortables de la máquina de *Maldita Castilla* que, literalmente, volaron de nuestro expositor.

En la mañana del sábado los asistentes comenzaron a ocupar los puestos de juego de las máquinas dispuestas en el vestíbulo (más de 60), además de dejarse seducir por las *recres* que trajeron desde Sevilla los chicos de la Asociación Sevilla Retro y Arcade Planet —un puñado de muebles originales que hicieron las delicias de todos, y que en muy pocas ocasiones se quedaron libres. Consolas de todos los tiempos, desde una Philips Videopac, hasta una Super Nintendo, Saturn o Master System, compartían espacio con ordenadores de todos los colores (ZX Spectrum, Amiga, CPC, C128...). La verdad es que el elenco era tan variado y



grande, que todo aquel que se presentó en la zona de juego no dudó en probar varias máquinas. Especial mención al gran televisor rotado 90 grados y conectado a una Xbox mediante la que poder jugar a todos esos matamarcianos verticales en condiciones: *Galaga* o *1941* hicieron las delicias de los amantes de este género, sin duda.

También GameCube y su *Donkey Konga* hicieron de las suyas, al igual que las *bartop* que la extinta Matamarcianos (¡os echaremos de menos!) llevó hasta el evento para que el público pudiera probar también sus excelencias. En la zona de las recreativas, tanto el mueble de *Operation Thunderbolt* como el de *House of the Dead* echaron humo de lo (ab)usados que estuvieron durante el fin de semana. Eduardo y sus compañeros de Arcade Planet tuvieron que emplearse a fondo e incluso tocó reparar la pistola de la máquina en alguna ocasión, mientras se estaba celebrando el sonado 'Gran Campeonato Mundial The Tape Games Computone Edition', o lo que es lo mismo, el lanzamiento de cintas a una enorme caja gigante hecha de cartón en la que se puntuaba según donde cayera. Para pasar a la final en la que había que colar 'repros' de *La Abadía del Crimen* de Mr. Chip en un Computone gigante hecho de polispan y cartón.

Historietas 'atarianas' picantonas y un buen puñado de estands entre los que perderse

En un aula habilitada a tal efecto, arrancaban las conferencias con la primera charla, a cargo de Josua Ckultur y NicoGalis. Nunca está de más recordar cómo comenzamos en esto de los videojuegos, y para Ckultur ya sabemos que Atari, y más concretamente el modelo 2600, tuvieron un lugar preferente en sus inicios. La charla comenzó de forma amena, recordando anécdotas de aquellos tiempos, y al momento se convirtió en un desmadre debido al repaso divertido de algunos de los cartuchos más absurdos que han pisado nunca consola alguna. Mystique, compañía editora de videojuegos para la consola de Atari, nos brindó títulos como *Custer's Revenge* o *Beat 'Em & Eat 'Em*, auténticas locuras sexistas que se ganaron no pocos reproches a principios de los 80 por su mecánica y desarrollo. Los juegos originales con caja estuvieron expuestos además en la vitrina dispuesta a tal efecto en el centro de la zona de exposición, para deleite de los más curiosos.

Por si la conferencia no era suficiente, fuera esperaban un buen puñado de estands: el equipo del ZX-UNO volvió a



CAMPEONATOS CON SORPRESA

Por supuesto, además del sábado por la mañana, durante todo el fin de semana siguieron sucediéndose torneos con el objetivo de ponerle la guinda al pastel y con algunos premios sorpresa. Así, no faltó el clásico torneo de *Street Fighter 2 Turbo* el sábado por la tarde, y que tuvo a no pocos curiosos y seguidores del juego de Capcom. Arremolinados en torno a un vociferante NicoGalis, el miembro de Retro entre Amigos megáfono en mano 'achuchaba' a los contrincantes. Los gritos cuando se sucedieron los K.O. se escuchaban por todo el recinto. Y no fueron los únicos. También tuvo lugar el 'Campeonato del universo de Pong por parejas' y el 'Campeonato de Boxing en Atari 2600', posiblemente uno de los momentos álgidos del fin de semana y que tuvo lugar tras la comida el domingo.



estar presente (en la edición anterior nos instruyeron sobre el dispositivo antes de que estuviera disponible). Además de tener algunos aparatos de demostración, nos confirmaron que el core de CPC va por muy buen camino y pronto estará disponible. Por otro lado, también estuvieron presentes dos juegos que utilizaban el modo 'radastaniano', de los que os hablaremos un poco más adelante.

En el estand de Zona de Pruebas pudimos apreciar algunos de los ordenadores más 'raros' de la escena, y es que no todos los días se juntan sistemas como un Tomy Tutor, el Memotech MTX y un Lynx (¡no confundir con la consola de Atari!). Al frente estuvieron Zithor y Jotego, ambos habituales del conocido foro retro. José Tejada (Jotego) impartió además una interesantísima charla durante la tarde del sábado sobre la técnica que podemos encontrar detrás de algunos de los sistemas de sonido más habituales (PSG, FM, PCM, etc.), y además habló sobre su trabajo de simular el sonido de una Mega Drive en una FPGA MiST, todo un alarde técnico que pudo probarse in situ, en su estand, durante el evento.

José se trajo su propio sintentizador JT12, compatible con YM2612, corriendo en un MiST para replicar una Mega Drive. En la web del autor encontraréis más información de este ingeniero apasionado por el sonido en los aparatos electrónicos como consolas y ordenadores.

Los organizadores contaron de nuevo con Arcade Planet y Sevilla Retro, que contribuyeron con un buen número de máquinas arcade y algunos sistemas y juegos de lo más curioso

Fran Gallego acudió representando a ByteRealms, el sello de videojuegos de la Universidad de Alicante, así como promocionando el CPCRetroDev. En el evento pudimos disfrutar de los juegos presentados en la edición del conocido concurso de desarrollo para CPC del año pasado, y Fran estuvo realizando demostraciones in situ de SymbOS (el sistema multitarea con entorno de ventanas para procesadores Z80) y, en general, no dudó en resolver cuantas cuestiones cepeceras le fueron planteadas.

El creador de CPCtelera tampoco dudó en ningún momento en promocionar las bondades de su librería de herramientas, que permite crear de manera sencilla juegos para Amstrad CPC, así como resolver dudas de programación. Mención especial también a un hecho bonito en esto de las ferias retroinformáticas: la preservación de un juego no disponible en Internet. En concreto se trataba de la versión alemana de *Murder on the Atlantic*, una curiosa aventura en la que tenemos que resolver un asesinato y cuya edición física es realmente espectacular, repleta de documentos y pistas para resolver



No sabemos quien se lo paso mejor: la 'chavalería' con esas máquinas arcades que no conocieron de primera mano, o los padres viendo como disfrutaban con las olvidades recreativas, símbolos, de alguna manera, de su juventud.

el crimen como si de verdaderos detectives se tratase. La cinta, propiedad de nuestro compañero Chema, fue digitalizada y dicha versión probada tras el proceso, estando ya disponible para su descarga por parte de los usuarios alemanes de las máquinas de Alan Sugar.

Al otro lado de la sala nos encontramos con los chicos de El Mundo del Spectrum, que acudieron tanto para dar una charla acerca de la publicación de su reciente libro, un exitazo a todas luces, como para compartir experiencias con todos los visitantes, firmar libros (los dibujos de Jesús tremendos, tanto por dedicación como por calidad), y exponer algunos 'cacharros', juegos, y el siempre divertido de ver C5, aquel loco vehículo que diseñó Sir Sinclair.

El C5 no dejó de dar vueltas por el espacio de RetroPixel, 'dirigido' por visitantes de todas las edades y condiciones. Todo el que quiso pudo subirse y darse una vuelta. ¡Gracias a Juanfra, Jesús y Javi Ortiz por el esfuerzo! Lástima que para el domingo sólo quedase Javi por allí, pero aprovechamos la coyuntura para llevárnoslo a comer y acercarlo un poquito más al 'lado oscuro' del retro. Espero que sepa perdonar esta pequeña maldad de nuestro compi Chemastrad.

Cabe destacar que a pesar de lo valioso en lo económico —¡y no digamos en lo cultural!— de algunas de las joyas expuestas en su estand, pertenecientes a la colección personal de Juanfra, el material estuvo siempre al alcance de los visitantes, pudiendo escucharse en numerosas ocasiones «¿Te gustaba este juego? Toma, coge la cinta y cárgalo en ese Spectrum de ahí». *Chapeau* por Juanfra.

Ante una sala abarrotada, la charla que los tres miembros de este conocido podcast dieron a última hora del sábado, valió para conocer más detalles acerca de la concepción del libro, anécdotas de todo tipo y constatar que publicaciones de este tipo tienen mucho tirón en nuestro país y su demanda no parece decrecer. Si queréis saber algo más sobre el mismo, no dejéis de leer la entrevista que publicamos en este mismo número de la revista sobre su segundo libro.

No faltaron tampoco esos curiosos aparatos que suelen presentar la Asociación Sevilla Retro, muy centrada en esta ocasión en sistemas nipones como los FM-Towns (no os perdáis nuestro reportaje especial sobre la máquina en el número 08 de RetroManiac), PC-FX, MSX y demás maravillas, como una estación Silicon Graphics, una unidad de desarrollo para PS2 y, por supuesto, las máquinas recreativas que os comentábamos





un poco antes. El camión que se trajeron desde Sevilla vale su peso en oro, y siempre es una alegría comprobar como siguen apoyando todo tipo de eventos con sus conocimientos y enorme colección. ¡Gracias por venir!

Importante fue también la presencia de la iniciativa arrancada por la Asociación ASUPIVA. Videojuegos x Alimentos estuvo presente durante el evento, y eso a pesar de los problemas de salud de sus representantes. Toda una labor social que en el encuentro malagueño consiguió recoger casi los 1.000 kg de alimentos para Los Ángeles de la Noche de Málaga. Al estand se acercaron muchos visitantes que donaron lotes muy interesantes como juegos de MSX en cartucho, un surtido de títulos para Videopac, una GameCube en caja y hasta un ordenador MSX Philips. La comunidad retro una vez más demostrando qué es lo realmente importante.

Gracias a Videojuegos x Alimentos y la generosidad de los asistentes, se recogieron casi 1.000 kg de comida para los más necesitados. ¡Enhorabuena!

Los visitantes también pudieron deleitarse con la exposición de ilustraciones a lo *pixel-art* que corrió a cargo de Solo Pixel, repitiendo actividad como en la edición anterior del evento. Algunas de las láminas expuestas ofrecían una particular visión de la ciudad malagueña y su provincia, con un mapa tipo *Donkey Kong* arcade, muy imaginativo, en el que las diferentes localidades estaban representadas por motivos igualmente pixelados. También pudimos ver personajes de aventuras de Lucas o *Street Fighter* reimaginados, consolas portátiles y de sobremesa, o ese mapa de la península ibérica evocando al mapeado de *Super Mario World*. ¡No dejéis de echarle un vistazo a su web!

Con los deberes cumplidos, y un par de días realmente intensos y muy familiares, tuvimos que dar por cerrado RetroPixel. Muchísimas gracias a la organización por invitarnos y por montar este tinglado en Málaga. Ahora toca descansar, sacar conclusiones y preparar (eso esperamos) la próxima edición. ¡Allí estaremos de nuevo!



Visitamos RetroSevilla 2017; el encuentro andaluz se consolida como referente nacional

Durante los días 10, 11 y 12 de Noviembre, en el Centro Cultural La Almona en Dos Hermanas, Sevilla, hemos acudido a la ineludible cita que, como cada año, nos proponen desde la Asociación Sevilla Retro.

DE ENTRADA GRATUÍTA NOS ENCONTRAMOS, COMO CADA AÑO, CON UN SALUDABLE AMBIENTE FAMILIAR QUE ESTA VEZ NO SE LIMITA A LA PRESENCIA DE ASISTENTES DE TODAS LAS EDADES, sino que se deja ver en un simpático vídeo, mostrado en las televisiones repartidas a lo largo de toda la feria, cuyos protagonistas son los hijos de los miembros de la asociación como los «pequeños retroembajadores del futuro». Y es que, para los que peinamos canas, ver y escuchar cómo los más pequeños disfrutan del videojuego retro o neoretro, no deja de ser algo agradable.

El evento cuenta en su cartel con conferencias tan interesantes como Jorge Liébana hablándonos de *Maniac Mansion*, The Game Kitchen presentándonos su *Blasphemous*, Javier Valero hablándonos de los arcades de Tecfri, y cierran el sábado los incombustibles Pedja y Spidey hablando de su libro *Continue Play?*. El domingo Batman Group presentó su juego de Spectrum de *Superlópez*, Martín Gamero habló sobre los juegos cancelados de GameCube y José Luis Lerna habló sobre software y hardware *homebrew* desde 1990 hasta 2005, cerrando el ciclo de conferencias.

Y para los amantes de competir nos ofrecieron torneos desde el viernes hasta el domingo sin parar a diversos juegos: *Pang*, *Pacman*, *Street Fighter II*, *Canabalt*, *Tetris*, *Soul Blade* y *F-Zero X*.

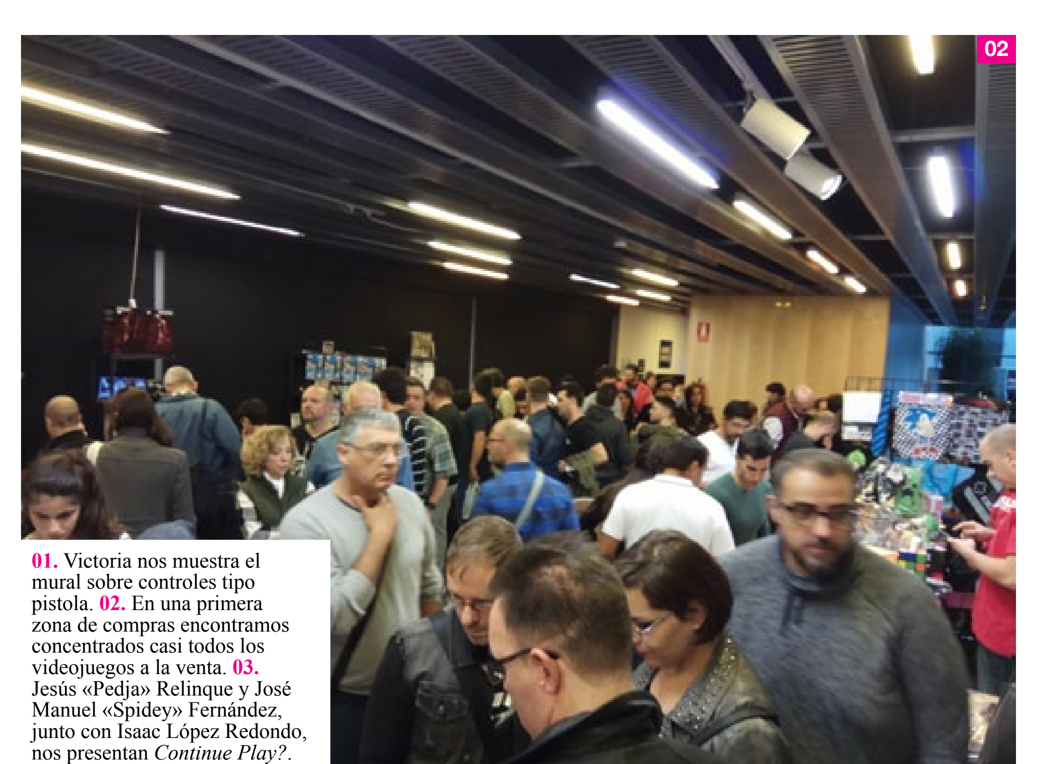


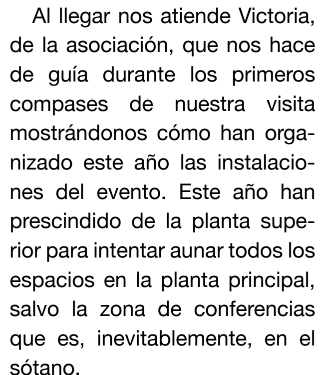
Un cartel para enmarcar

La ilustración del cartel de la edición de este año del evento es obra del artista sevillano Rafael López, que para la ocasión ha plasmado todo lo que engloba un evento como RetroSevilla con su particular estilo y arte, con detalles que os recordarán a la capital hispalense. Una obra de arte presidida por el comecocos de Pacman sobre un austero fondo negro. Genial.









01. Victoria nos muestra el mural sobre controles tipo pistola. **02.** En una primera zona de compras encontramos concentrados casi todos los videojuegos a la venta. **03.** Jesús «Pedja» Relinque y José Manuel «Spidey» Fernández, junto con Isaac López Redondo, nos presentan *Continue Play?*. **04.** Había diversas zonas de compras, unas más centradas en el videojuego y otras, como esta, en merchandising. **05.** El Batman Group adelantaba su juego de *Superlópez* en la misma mesa que se sorteaba una SNES Mini entre todos los asistentes que quisieran participar.

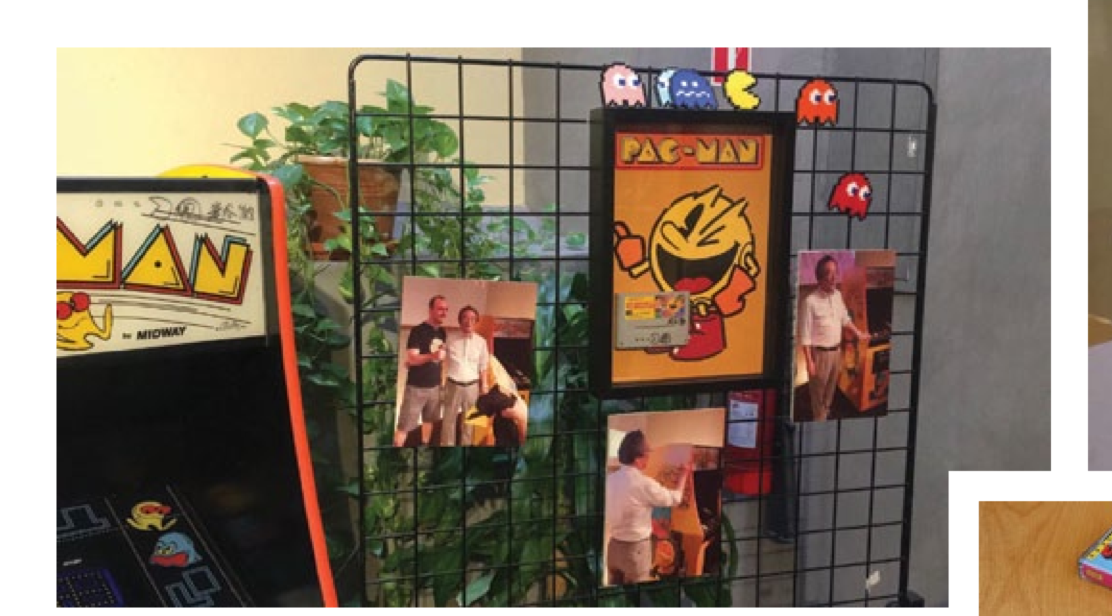




Al llegar nos atiende Victoria, de la asociación, que nos hace de guía durante los primeros compases de nuestra visita mostrándonos cómo han organizado este año las instalaciones del evento. Este año han prescindido de la planta superior para intentar aunar todos los espacios en la planta principal, salvo la zona de conferencias que es, inevitablemente, en el sótano.

Al entrar nos encontramos de frente con una pequeña zona con algunos estands. En la parte derecha, y por orden, un pequeño expositor con el juego de *Superlópez* del Batman Group, el de Héroes de Papel donde, entre otros, estaba a la venta el libro de *Continue Play?* a cuya conferencia de presentación asistimos más tarde, y uno de los estands de uno de los socios con material de segunda mano y piezas de repuesto para GameBoy. Enfrente, en el mismo pasillo, tan solo un estand: Videojuegos x Alimentos, en el que nos detendremos más adelante.

Victoria continúa con su presentación de las instalaciones. Comienza explicándonos los dos pequeños murales que hay a la entrada de la zona de expositores. A la derecha, sobre mandos de control. Y a la izquierda, uno más curioso, periféricos tipo pistola. Continúa explicándonos la organización del resto de la zona de exposiciones: «Este año los hemos clasificado por años, mezclando ordenadores y videoconsolas con el nexo común del videojuego y posicionando aparte las máquinas profesionales». Nos fijamos que hay un recorrido a modo de mapa de *Pacman* señalando por el suelo el recorrido recomendado por la exposición, Victoria nos comenta que parte del tema principal de este año es





En un evento como RetroSevilla 2017, dedicado al legado de *Pac-Man*, no podía faltar una máquina arcade del conocido videojuego, ¡y menos aún si está firmada por el mismísimo Toru Iwatani!

Pacman, que cuenta con su expositor y un torneo en la máquina original. También nos desglosa el resto de zonas temáticas: «En la zona central derecha tenemos dos partes: una a espaldas de la otra con máquinas portátiles y profesionales». Posteriormente continúa con la parte central que queda a nuestra izquierda conforme se entra: «Detrás de nosotros tenemos una zona temática de ordenadores franceses y en el otro lado las singularidades, las rarezas por decirlo de alguna forma, que hemos querido separar de la zona general para que destaquen intentando que la exposición la disfruten tanto las personas que no conocen nada como los que ya son más expertos».

Continuando más adelante nos encontramos con la zona arcade en el mismo lugar que el año pasado, con la novedad de que han añadido en el mismo lugar la zona de juego. «Para los torneos tenemos una tele de 75” que nos ha cedido Samsung». Desde luego, dicha zona está



Superlópez de 8 bits

Corría el año 1989 cuando un grupo de jóvenes se reúne alrededor del Art Studio y el PAW para convertir uno de los cómics más famosos de *Superlópez* en videojuego para Spectrum. Las dudas sobre la viabilidad legal del proyecto impidieron que éste llegara a buen puerto. Parte de ese grupo es lo que conocemos hoy como Batman Group, y 28 años después de aquellos encuentros, y tras recuperarlo a partir de unas capturas en formato Z80, aquí lo tenemos: una aventura conversacional de dos capítulos con una pantalla de carga deliciosa basada en la popular aventura *El Señor de los Chupetes*. Disponible en descarga digital, en RetroSevilla algunos afortunados pudieron hacerse también con una cuidada edición física en cinta.

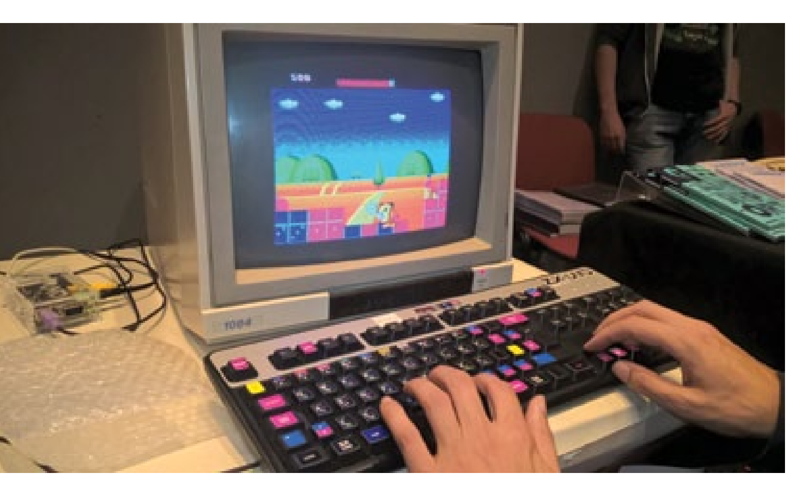




La organización había preparado diferentes exposiciones informativas para el disfrute de los visitantes al evento

llena y animada y hasta cuesta moverse entre las máquinas. Padres, hijos, jóvenes y, en general, gente sin distinción de edad o género se divierten por igual. Nos fijamos que antes de la entrada a la zona hay una parte dedicada totalmente a *Star Wars*, con piezas como un modelo de Darth Vader «perteneciente a la colección personal de Eduardo Álvarez».

Por último, nos muestra las exposiciones específicas de *Gradius* y *Maniac Mansion,* así como la otra más extensa de todas las MicroHobby perfectamente conservadas. Nos despedimos de Victoria, no sin antes mostrarnos específicamente una muestra de la exposición cedida por ella misma de la que se siente orgullosa, un R.O.B. de Nintendo, cuyo funcionamiento nos explica antes de despedirnos y dirigirnos a comer algo tras esta primera







«El ZXUno nació como clon del Spectrum y esa parte, aunque nunca se puede decir que está finiquitada, está ya madura»,

toma de contacto que tan buen sabor de boca nos deja.

Volvemos tras una comida no todo lo rápida que hubiéramos querido, y nos dirigimos a la zona de tiendas donde, entre todos los vendedores de juegos y *merchandising*, nos encontramos a los chicos del ZXUno deshaciéndose en explicaciones y demostraciones al público que por allí circulaba. Nos detenemos a hablar con ellos y nos atienden amablemente. Miguel Ángel y Antonio Villena son los integrantes del equipo que han podido acercarse a Sevilla y nos ponen un poco al día del proyecto: «El ZXUno nació como clon del Spectrum y esa parte, aunque nunca se puede decir que está finiquitada, está ya madura», nos aclara Miguel Ángel, «Y de Commodore 64, es que no cabe más nada, lo que ha hecho Samuel es más de lo que pensábamos que se podía meter en un ZXUno, y salvo que él diga lo contrario se podría considerar también como maduro», añade. «Es en lo que estoy ahora metido en el CPC que por lo pronto es el 464 y que funciona a rajatabla como un 464 original, y espero que pronto sea el 6128 con soporte de disco o algo similar». Ante mi pregunta de si se piensa ir más allá, llegar al CPC+ o a la videoconsola de AMSTRAD, GX4000, me comenta que por ahora se está centrando en conseguir el 6128 y luego ya se verá si cabe algo más como un "plus".

Para los despistados que aún no conocen el ZXUno, ¿dónde y como conseguirlo? Antonio coge las riendas de la conversación y nos resume: «El modelo básico son 57 € sin carcasa y hasta 69 € con carcasa dependiendo del color, hay una versión con 2MB de RAM que es algo más cara, se puede pedir en blanco, en verde y en negro que es el más popular. Todo desde la web **www.antoniovillena.es** Y también están los cables para VGA o SCART activo aparte, pues de serie viene con salida RCA. Para el control viene con norma Atari, coge directamente por ejemplo los pads de Mega Drive pero solo funcionan dos botones, y teclado PS/2 aunque



Jugones solidarios

La iniciativa de 'Videojuegos por alimentos' nació en el seno de la Asociación sin ánimo de lucro ASUPIVA. Desde 2013, los voluntarios de esta asociación se patean toda la geografía española con sus mercadillos solidarios en los que la única moneda de cambio son los videojuegos y los alimentos. En Sevilla se recogieron más de 1.000 kilos de alimentos que son destinados a los bancos de alimentos de la zona en la que se celebren los respectivos eventos y encuentros.





Sobre estas líneas, exposición de videoconsolas portátiles. Arriba, una dedicada por entero a PacMan.

también se pueden adquirir algunos añadidos más como el de ampliación de RAM que es el que más se ha vendido. También hay un módulo Wifi que es muy interesante porque te permite acceder a todo usando un FTP y ampliar la opción básica de carga que es la típica SD formateada en FAT32 que ya de por sí te permite tener como un Spectrum con un divIDE».

Nos interesamos por la acogida del proyecto ahora que ya lleva un tiempo a sus espaldas para poder hacer una valoración y Antonio se muestra satisfecho: «En ningún momento pensé que iba a tener la repercusión que tuvo. Cuando lo hicimos en su momento fue un proyecto *amateur* que ni siquiera se nos planteaba la campaña de *crowdfunding,* y de hecho, los primeros prototipos se vendían como kit». Nos despedimos con una última pregunta sobre el futuro: ¿tal vez otro proyecto similar pero enfocado a los 16 bits? «Como idea a nivel personal sí, yo mismo tengo pensado hacer un ZXUno pero más potente. Sin embargo no le veo salida a nivel comercial porque hay un montón de FPGA que cubren ese aspecto, para eso por ejemplo te compras un MIST que cubre Amiga y Atari ST. Tendríamos que competir en un mercado ya cubierto, prefiero centrarme en el ZXUno y las plataformas de 8bits».







01. Vitrina dedicada a *Gradius*. **02.** Lugar dedicado a Maniac Mansion que además tuvo hueco en las conferencias. **03.** Pudimos contemplar una completa exposición de revistas del sector perfectamente conservadas. **04.** Gemma, alias Rikku (@Rikkura en Twitter) de los canales Cocina Geek y Cocina con Gemma, se acordó de nosotros y nos obsequió con una rica galleta pixelada. ¡No te pierdas su receta en este mismo número! **05.** Los pequeños retroembajadores del futuro nos mostraban su forma de ver el videojuego clásico.

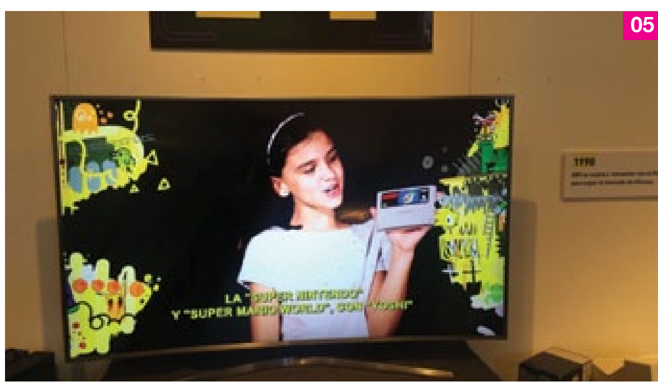
Nos despedimos de Antonio y Miguel Ángel y les dejamos seguir atendiendo al numeroso público que se arremolina alrededor de su invento, interesados por probarlo, y nos dirigimos a la obligada cita de cada evento, el stand de Videojuegos por Alimentos. Nos encontramos allí con Santi que nos cuenta algunas de las anécdotas que ha vivido hasta el momento «Ha venido una persona con un carro de la compra con 90 kilos con lo que se ha llevado un Spectrum+2 con un pack de juegos bastante importante. También gente de la organización de RetroSevilla han donado un Spectrum+2 completo, un CPC 464 con monitor, una clónica de Atari, una Game Boy y una PlayStation. La gente de RetroSevilla se vuelca con la iniciativa». Nos interesamos por saber qué es lo que más kilos vale y lo que menos. «Lo que más, el Spectrum+2 con caja completo. Y lo más bajo pues por 1kg tenemos un montón de juegos de PS2 y PC para Windows 98 o XP que es lo que menos sale». Y prosigue «Cosas curiosas, tenemos aquí un juego *homebrew* que vale para Dreamcast y para Amiga y nos han donado los creadores. Tenemos un pad de FFXIV que nos ha donado Koch Media». Ante nuestra sorpresa al saber que hay compañías que también donan a Videojuegos por Alimentos, Santi nos confirma que es algo habitual: «Sí, sí. Por ejemplo, tenemos donaciones de Game, PlayStation, Activision, Bandai Namco, Electronic Arts, Ubisoft… casi todas las del sector nos ceden material. De hecho puedes ver muchos juegos precintados de PS3 y X360 que son donados». Le preguntamos también qué es lo que más se mueve y nos detalla «cosas que me vuelan, por ejemplo, juegos de Wii, WiiU, DS, 3DS



03



04



05

y PS4, no me duran nada, es impresionante». ¿Dónde va lo que se recaude? Santi nos sigue explicando «Se queda aquí en el Banco de Alimentos de Sevilla. Lo que recogemos en cada feria, se queda en la ciudad o la zona para que la solidaridad de la gente se vea revertida un poco en ellos». Por último preguntamos qué es lo que más falta hace. Santi, directo y claro como siempre, nos indica que «la gente trae mucha pasta y arroz, tenemos cajas enteras llenas, y está muy bien pero si me preguntas qué es lo que más falta nos hace, son alimentos para bebé y cosas como aceite o tomate para poder hacer algo con esa pasta y ese arroz». Nos despedimos sin dejar pasar la ocasión para aportar nuestro granito de arena e intercambiar algo de aceite y unas latas de tomate por un par de juegos que añadir a nuestra colección. (Finalmente Videojuegos por Alimentos pudo conseguir 1.000 kg de alimentos. ¡Enhorabuena!)

Salimos prácticamente corriendo porque no queremos perdernos la presentación del libro *Contine Play?* de los incombustibles Jesús «Pedja» Relinque y José «Spidey» Fernández que, en esta ocasión, se sientan con Isaac López, editor de Héroes de Papel, acompañándoles durante toda la charla y aportando su visión del tema. Durante un rato que se nos hace corto, nos hablan de cómo surgió su nuevo libro, la forma de afrontarlo, así como un repaso ameno por la historia en la que profundizan en él y algunas anécdotas muy interesantes y no carentes de humor. Terminan con un turno de preguntas que no pudimos dejar pasar en el que no conseguimos arrancarles cual es su próximo proyecto, si bien quedó claro que algo se está cociendo. Desde RetroManiac no podemos más que esperar ansiosos a que anuncien de qué se trata.

Se acaba el día, y echamos cuenta de las horas que querríamos estar aún allí disfrutando más detenidamente del evento y su ambiente, apenas nos da tiempo a acercarnos y charlar brevemente con Gemma Rikku, a la que vemos cargar a todas partes con su lata de galletas de videojuegos y que recientemente inauguró un nuevo canal de cocina, esta vez, dedicado por entero a nuestro particular mundillo, y donde podréis ver cómo hacer galletas Oreo de Kirby o la gorra del Mario Oddysey. Hablamos de sus inicios con el CPC, de cómo combina el canal de Cocina Geek con el anterior canal de Cocina con Gemma: «Bueno, simplemente si antes hacía una receta cada semana, ahora la hago cada diez días, también dependiendo de las pruebas necesarias porque lo que se ve en el canal lleva muchas horas, ensayos y a veces errores detrás. Por ejemplo quise hacer unas gelatinas de metroides pero las patitas no soportaban la estructura y tuve que replantearlo». Nos despedimos de ella no sin antes degustar una galleta con forma de corazón pixelado de *Legend of Zelda* de NES.

Y ya sí, nos despedimos de RetroSevilla por otro año. Esta vez el tiempo ha respetado y la afluencia ha sido enorme, la organización apenas ha tenido tiempo para respirar pero pueden tener la satisfacción del trabajo bien hecho. ¡Hasta la próxima edición!



Las máquinas recreativas que trajeron desde Sevilla los chicos de Arcade Planet / Sevilla Retro fueron una de las grandes atracciones de todo el evento. Posiblemente fue la primera vez que los asistentes a un encuentro de este tipo pudieron disfrutar con tantas máquinas al mismo tiempo.

AL TÉRMINO DE LA EDICIÓN DE 2017 DE GAMEPOLIS, LA ORGANIZACIÓN ANUNCIÓ MEDIANTE UNA NOTA DE PRENSA QUE SE SUPERARON LOS 40.000 ASISTENTES DURANTE LOS TRES DÍAS DE DURACIÓN DEL MÁS QUE CONSOLIDADO FESTIVAL. Un éxito para este evento que sigue superando cifras con cada año que pasa y que no olvida los orígenes de los videojuegos, ni las diferentes formas de disfrutarlos (campeonatos, *indie*, *cosplay*, música...). RetroManiac estuvo durante este sofocante fin de semana largo en Málaga y aquí os traemos lo que nos parecieron la Zona Retro, los videojuegos independientes que se presentaban en sociedad y las conferencias más interesantes.

Si algo hay que esperamos con impaciencia en cada nuevo evento, es el área dedicada a los más nostálgicos del lugar, y en Gamepolis 2K17 también hubo sitio para todos esos sistemas más clásicos, gracias a la encomiable labor que edición tras edición realizan la asociación Sevilla Retro y Arcade





Crónica Gamepolis 2K17. La Zona Retro

Cientos de máquinas arcades esperaban a todo tipo de entusiastas de los videojuegos.





Planet. Así, Eduardo y sus compañeros, como Juan o Juan Diego (entre otros que arrimaron el hombro), volvieron a demostrar que parece que no tienen límite, y trajeron dos camiones —habéis leído bien: dos— repletos de máquinas, juegos y sistemas más o menos clásicos. Ubicados al final del pabellón 2, por detrás de la Zona Indie —de la que hablaremos en otro artículo—, quizás la parte más lúdica y divertida de todo el



Aunque la zona expositiva tuvo que ser reducida casi en el último momento, el elenco y categoría de lo mostrado seguía siendo excelente.





festival esperaba a que los visitantes se dejaran caer por allí en este particular viaje en el tiempo que no deja indiferente a nadie.

Dividida en tres partes principales, la zona retro contaba con unos 500 metros cuadrados, según la organización. Disponía de una 'isla' con consolas para juego libre, entre las que encontrábamos las clásicas Super Nintendo, Mega Drive, NES, Nintendo 64, etc. La filosofía de Eduardo siempre ha sido la de «sacar las consolas y los juegos de sus armarios para disfrutar con ellas», y en eventos como éste es donde vuelve a demostrarse el interés que tiene el grupo por compartir sus conocimientos y estas máquinas con grandes y pequeños.

Junto a esta zona también habían dispuesto, sobre un largo mostrador, algunos sistemas de exposición, más centrados en ordenadores de diferentes épocas. No faltaron algunas curiosidades, como los discos gigantes de almacenamiento que ya pudimos ver en eventos anteriores, el kit de desarrollo para PS2, la Virtual Boy… En

Astro Assembler, el matamarcianos que renació de sus cenizas...



¡LOS *SHOOTERS* NUNCA MUEREN!

Presentado en la edición 2016 de Retro Sevilla, este juego andaluz comenzó a gestarse en realidad en 1996, cuando Alejandro «Rhino» del Campo , junto a Marco «Mac» Antonio, Johnny, DJ Uno (Batman Group), Alfonso y Nork, formaron un equipo bautizado como Advanced Projects para crear un videojuego que se pareciera a los *shooters* de las recreativas japonesas de los 80 y 90.

Problemas en la búsqueda de un editor que supiera colocar el juego en un mercado colmado de juegos 3D, hicieron que Astro Assembler pasara bastante desapercibido aun habiendo tenido una distribución internacional gracias a Crystal Interactive.

La nueva adaptación maquinera ha sido posible gracias a la recuperación del código fuente desde un viejo CD y las pertinentes modificaciones que diseñaron para adaptarlo a los nuevos tiempos.

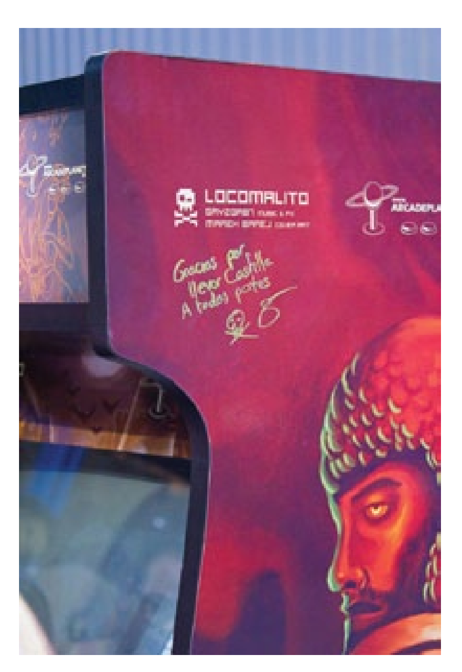
No fueron pocos los que se acercaron a esta máquina sin saber realmente que no se trata de un juego original de recreativas de principios de los 90, y aunque la dificultad era alta, casi siempre estaba ocupada con curiosos esperando su turno.

fin, estos chicos nunca defraudan, y aunque hayan tenido que ajustarse por cambios de última hora en el evento, supieron sacar gran parte de su artillería y hacer las delicias de los que pasaron por su zona.

Pero quizás lo más sorprendente haya sido la presencia de una cantidad brutal de máquinas arcades, un esfuerzo que es imposible valorar y que ha puesto a prueba la capacidad logística y organizativa de estos

La cantidad de máquinas arcade disponibles superó con creces cualquier previsión. Increíble el trabajo realizado por la asociación





***MALDITA CASTILLA* 'MAQUINERA'**

Los chicos de Arcade Planet trajeron un mueble de recreativa adaptado corriendo *Maldita Castilla*, el excelente arcade creado por Locomalito en 2012 y que se ha visto ya varias veces trasladado a una máquina. Aprovechando la ocasión, Juan (Locomalito) visitó el evento en la mañana del sábado y firmó la máquina a petición de Eduardo y sus amigos agradeciendo el trabajo y el esfuerzo por divulgar la cultura arcade de la que siempre hace gala la asociación con un recientemente inaugurado nuevo salón recreativo ubicado en Dos Hermanas. *Foto de grupo: @Canoug*

sevillanos entusiastas y ávidos de compartir su pasión. Allí, entre muebles originales de *NBA Jam* —de la que no se separaron algunos de nuestros colaboradores— o Mortal Kombat II, pululaban otras 'cabinas genéricas' corriendo juegos como los inmortales *Street Fighter II*, *R-Type*, *Soccer Brawl* o *Windjammers*, o un original mueble de *Maldita Castilla* que Locomalito firmó en la mañana del sábado, para regocijo de Eduardo y compañía.

Tampoco podemos olvidar la máquina prácticamente inédita de *Astro Assembler*, con el sello de los sevillanos de Joyco Games, y que en colaboración con la asociación pudieron recuperar a partir de un juego prácticamente olvidado de estos genios del desarrollo y diseño de producciones para videojuegos, que actúan en la actualidad bajo el paraguas de Batman Group. No pocos fueron los curiosos que se acercaron a la máquina sin saber si era un título maquinero original de los 90, gracias a su excelente puesta en escena, sus gráficos mezcla de sprites y polígonos, y esa banda sonora que se dejaba escuchar entre el atronador ruido de los alrededores.

Había sitio para más, y es que un poquito más adelante nos esperaba un pequeño grupo de esas máquinas de SEGA tipo *twin cabinet* para las que siempre tendremos un rato; aunque, evidentemente, solían ser las más demandadas por el público: *Daytona USA 2*, *OutRun 2 SP* o *Initial D4* pugnaban por llamar la atención de los jugones, que corrían el riesgo de perderse otra de las auténticas joyitas que mantienen en la asociación y que ya disfrutamos en RetroPixel; esa cucada de *Turbo Outrun* que te hace sentir a bordo de un Ferrari F40 con sus gráficos pixelados y efecto scaling made in Sega.

A continuación otra serie de joyas de la corona: unos muebles tipo Naomi universal con más barbaridades jugables como *Ikaruga*, *Virtual Soccer* o *Mario Kart GP*; muebles que también fueron muy demandados por su aspecto más moderno y por las posibilidades 3D de algunos de los títulos que por allí se mostraban. Servidor no pudo resistirse a echar unas partidas a *Ikaruga* y comprobar como el tiempo no pasa en balde: ¡Habrá que entrenar de nuevo!

Enfrentadas a esta hilera de máquinas que recorría la totalidad del ancho del pabellón, encontramos otra serie de cabinets también espectaculares, como el monstruo de *House of the Dead III*, o una máquina tipo MGA Universal con *King of Fighters XIII* que hacía las delicias de los jugones, gracias a una pantalla de considerables dimensiones, la posibilidad de sentarse en un banco y esos gráficos en alta resolución tradicionales tan fantásticos. Tampoco faltó una máquina tipo *Dance Dance Revolution*, que nunca estuvo apagada y que recibía una y otra vez a parejas de bailongos dispuestos a romper con los récords establecidos.

Imposible olvidar que a partir del sábado estuvo también presente Rafael López, un artista como la copa de un pino que, a estas alturas, ya deberías conocer gracias a la creación, entre otras, de la excelente ilus-

Arriba: *Mortal Kombat* o *NBA Jam* fueron otros de esos títulos que atrajeron el interés de los visitantes que se acercaron a la zona arcade del evento. Derecha: Parte de la exposición de Rafa. Debajo: La máquina de baile tampoco pasó desapercibida.



tración que coronó el cartel de RetroSevilla 2017. Rafa trajo algunos de sus cuadros a modo de exposición, que proporcionaron la nota cultural a la zona. ¡Gracias por compartir tu arte con los jugones!

A la celebración de los torneos específicos de la Zona Retro, a los que los participantes se pudieron apuntar in situ durante el evento, se unieron la genial disposición de los integrantes de la asociación, y el ambiente maquinero que se respiró durante los tres días de Gamepolis. Resulta siempre una satisfacción encontrarse con estos ya veteranos del evento, que comenzaron al mismo tiempo que el festival malagueño en 2013, y que no se pierden una. Por último, no podemos olvidar las charlas, como la impartida por Pedja o Spidey presentando su último libro *Continue Play?*, y la mesa redonda sobre el retro que completaban la oferta para aplacar nuestra dosis nostálgica, sobre las que encontraréis más información en las páginas a continuación.



01. Arcades de Sega y conducción; una fórmula altamente efectiva. **02.** En la zona de venta había mucho material relacionado con los videojuegos, el manga, los comics, etc. **03.** La editorial Héroes de Papel no faltó a la cita, como viene siendo ya costumbre en este evento. **04.** Algunos tuvimos que contentarnos y hacer de 'mirones' sobre los que jugaban. **05.** ¡Estos cuadros pixelados con profundidad son obra de Cuadros Pixel y son lo más! **06.** En la zona retro tambien se podían disfrutar con algunas consolas clásicas. **07.** Nuestros amigos de SoloPixel también estuvieron en la zona de exposición con sus productos.


04
05
06
07
J.C.EAGLE
POCKET GAMES
SOLOPIXEL.ES
SOLO PIXEL
TETRIS
pixo

Los juegos independientes

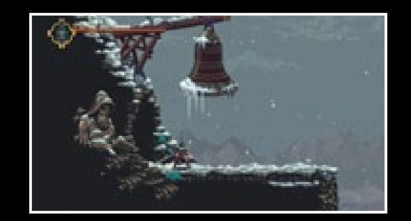
Durante el evento se dio cita una nutrida representación del indie nacional, demostrando la buena salud de la escena en nuestro país

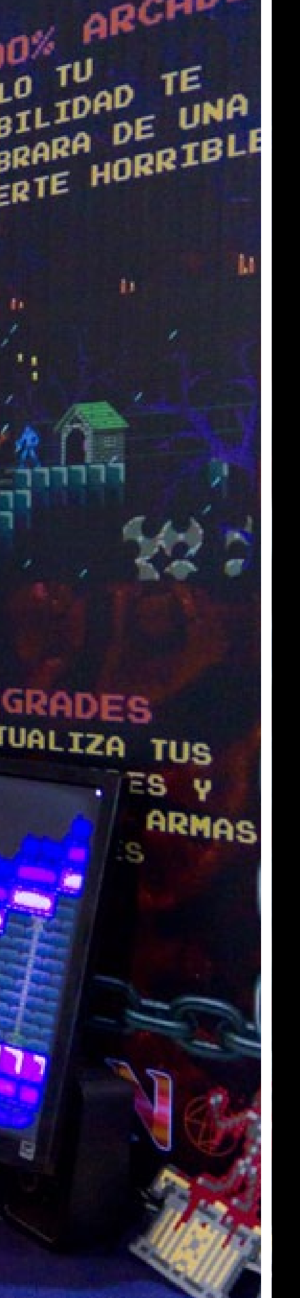
LA PRESENCIA DEL VIDEOJUEGO INDEPENDIENTE PARECE TENER CADA VEZ MÁS IMPORTANCIA EN GAMEPOLIS, tal y como nos confirmó Julio Serrano, responsable de prensa del evento, en una entrevista previa a la celebración del mismo: «desde la segunda edición de Gamepolis hemos tratado de apoyar más la comunidad de desarrollo del videojuego independiente aportando visibilidad y espacio para que muestren sus productos a los visitantes al festival, entre los que se encuentran cazatalentos de grandes compañías». Entre estos invitados encontramos el estand dedicado a los trabajos y proyectos que se están llevando desde el Polo Digital de contenidos de Málaga, una incubadora inaugurada a principios del año 2017, y de la que van saliendo iniciativas muy interesantes. «Tratamos de incentivar la presentación de estos proyectos independientes con una serie de premios divididos entre categorías para los participantes», añade Julio. «Son 2.000 € entre los dos premios principales, y una serie de trofeos».

El jurado para decidir el 'mejor videojuego indie de la feria' en una ceremonia celebrada el domingo estuvo compuesto por expertos como los integrantes de Hobby Consolas, los diseñadores Gordon Walton (*Ultima Online*, *The Sims*) o Manuel Arroyo y el artista Jesús del Pozo, quiénes decidieron que el premio al mejor juego se lo llevase *Phobos Vector Prime* de Gunstar Studio, mientras que el premio especial del público recayó sobre *Paper Race* de ARAugmented/ Gametry. El resto de premios se repartieron de la siguiente forma: 'mejor apartado visual' para *Blasphemous* de The Game Kitchen; 'juego más innovador': *Phobos Vector Prime;* y 'premio especial' otorgado por Gordon Walton para *Noahmund* de Estudio Ábrego.

Sinnerman de La Figara Negra ha pasado por algunos vaivenes en su desarrollo, pero parece que de nuevo este proyecto melillense se ha puesto en marcha.







SINNERMAN
La Figara Negra

Sinnerman es un juego estilo *Castlevania* con una temática de terror muy acusada. A nivel gráfico, apuesta por un entorno pixelado y en 2D basado en los juegos para 8 bit. Los enemigos tienen un diseño variado y algo bizarro, tal y como lo describen sus creadores, y la dificultad tipo arcade es alta. Inspirado en películas como *Hellraiser* o *El Vengador Tóxico*, sus creadores estaban implementando un modo para dos jugadores mientras perfilan el diseño de los niveles En nuestra prueba nos encontramos con situaciones ciertamente surrealistas con cierto sentido del humor, muy adecuadas a la estética y ambientación del juego.

A mejorar quizás el control del personaje, algo tosco, pero la propuesta es sólida, desde luego.

SEA SKULLS
Rancho Games

Uno de los juegos más divertidos con diferencia, sobre todo por su propuesta multijugador para cuatro jugadores simultáneos.

El nivel que pudimos probar de este juego de estética pixelada inspirado en clásicos como *Smash Bros.* consistía en un barco y una isla, aunque sus diseñadores están en continuo desarrollo y cambios en las mecánicas, como inclusión de power-ups o habilidades especiales para los personajes.

Era tal el frenesí y caos que provoca el juego, que puede incluso que perdamos a nuestro personaje de vista. En cualquier caso, esto no estropea la experiencia, ya que lejos de considerarse un problema, se convierte en una de sus principales virtudes. Es muy divertido y adictivo.

BLASPHEMUS
The Game Kitchen

La versión mostrada durante el evento era aún muy prematura y prácticamente era una especie de pase a través de niveles sin terminar. Sin embargo, el juego de The Game Kitchen deja rápidamente su impronta gracias al increíble trabajo gráfico 2D pixelado, las animaciones y la ambientación. El diseño del juego posee una ambientación sombría y unos diseños de enemigos que beben del estilo de juegos más actuales como Bloodborne. La influencia religiosa es palpable también, obviamente.

Sus creadores lo consideraban como una «especie de traslación de *Dark Souls* a 2D», y su presencia en el evento sirvió para recoger comentarios y sensaciones de los que se acercaron a jugar. Aún faltaba trabajo pero la cosa promete.





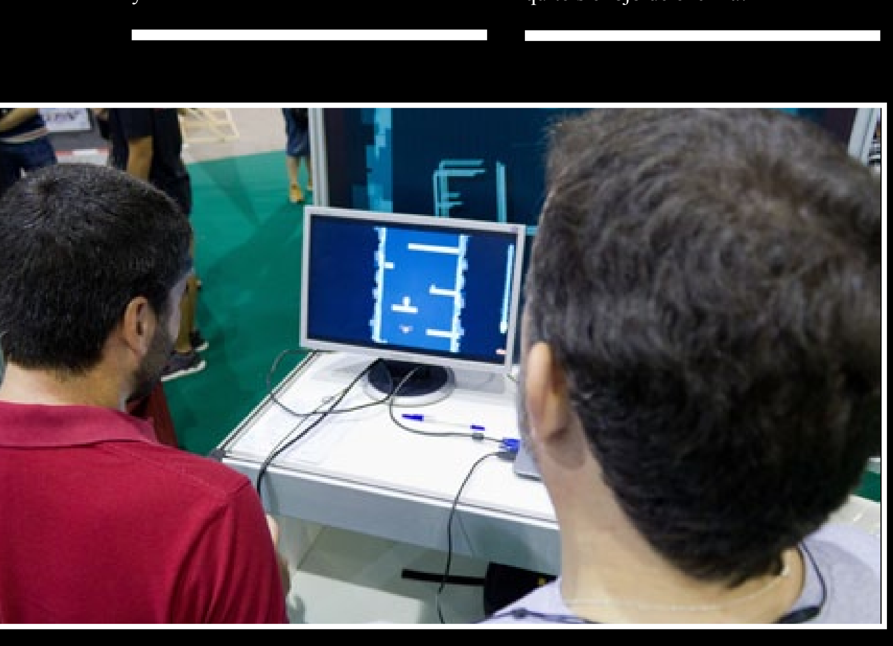


FLEE
ARAugmented/Gametry

Realizado con Unity, *Flee* posee un diseño simple pero efectivo en base a sus propuestas jugables, bien sencillas: comenzando desde el suelo, deberemos llevar a nuestro personaje hasta lo más alto saltando sobre plataformas mientras evitamos pinchos y tres tipos diferentes de enemigos que nos pondrán algo difíciles las cosas. Tocarlos podrá afectarnos de un modo u otro (controles invertidos, empujones, lanzamiento de bolas) alterando el ritmo de la partida. Además habrá que ser rápidos en nuestra escalada, pues una lengua de fuego nos atenaza desde la zona inferior de la pantalla. Otros obstáculos, como la falta de luz, incrementan la dificultad de un título muy adictivo que te hará intentarlo una y otra vez.

JOHN MAMBO
Iction Games

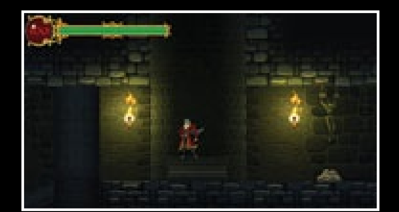
Similar a juegos clásicos tipo *Mercs*, técnicamente, ofrece una estética de dibujo animado con mucha socarronería y humor, ya que bebe de películas de acción como *Rambo*. El juego de Iction ha ido mejorando con el tiempo como el buen vino, y en Gamepolis ya presentaba una notable cara. Los niveles son detallados y largos, con algunos atajos para evitar situaciones algo peligrosas. Los enemigos se alternan con campos minados, tanques y/o búnkeres. Con una sola ametralladora y unas granadas podremos hacer frente a nuestros enemigos. El toque de violencia está asegurado al incluirse algunos detalles algo sangrientos mientras acabamos con todos ellos. A nivel de diversión, es un título que no defrauda, ¡no le quitéis el ojo de encima!



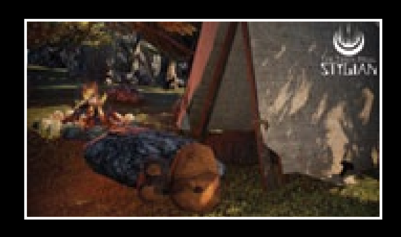
A pesar de su sencillez de conceptos y dificultad algo desnivelada, *Flee* es divertido y posee potencial si se mejoran algunos aspectos jugables.











CRIMSON BREATH

Oniria Games

El estudio formado por cordobeses trabaja para dar forma a esta especie de *metroidvania* en 2D con la intención de que «destaque por la historia, guión, diálogos, etc. aunque la mecánica de exploración y apertura de nuevas zonas siga siendo atractiva al jugador», tal y como nos comentaron.

El juego está siendo realizado con Unity usando técnicas 2D y 3D y comenzó su desarrollo a principios de 2016. Gráficos y animaciones os recordarán a *Castlevania SoTN*. La demo que pudimos disfrutar en el showfloor nos llevó a controlar al personaje a través de los pasillos de una especie de catacumbas de un castillo donde aprendimos los controles y la mecánica de combate, algo que parece ser un eje importante en la jugabilidad general del juego.

GALACTIC WARRIOR

Nomad Games

Ya disponible para dispositivos móviles, el juego de Omar y Noel, realizado en Unity, posee un carácter arcade muy marcado al plantear una sucesión de combates en arenas en las que tendremos que enfrentarnos a 10 oleadas de enemigos y un *boss* final. Existen habilidades por desbloquear con el oro que conseguimos (con opción *pay to win*), y podemos mejorar a nuestro protagonista gracias a los trozos de armaduras que vamos consiguiendo.

Cada enemigo posee su propia forma de atacar y hay cierto componente estratégico en los combates bastante atractivo. Lo cierto es que *Galactic Warrior* está bien planteado y su aspecto 2D pixelado se adapta perfectamente a los juegos arcade de toda la vida.

STYGIAN

Deimos

Nacido a partir del máster de videojuegos de la Universidad de Málaga, Stygian es un atractivo juego de rol en tercera persona con gráficos más o menos realistas y estética medieval. Desde que en marzo de 2017 comenzaran los trabajos de desarrollo el equipo no ha parado de crecer y está formado por artistas de diferentes especialidades.

En el juego podremos controlar a tres personajes diferentes con sus respectivas habilidades (exploración, agilidad...). Curiosamente el equipo está integrando por un lado un modo arcade —más directo y liviano—, y por el otro, un sistema de generación por procedimientos para la historia y su seguimiento que ya ha sido testeado y que promete diferentes experiencias con cada nueva partida.





Conferencias para todos

Como viene siendo habitual, el programa de charlas y mesas redondas en Gamepolis trataba de abarcar diferentes facetas del mundillo de los videojuegos. Desde el desarrollo *indie* y sus dificultades, pasando por la música, el retro o los primeros arcades nacionales.

NO PUDIMOS ESTAR EN TODAS ESTAS CHARLAS POR CUESTIONES DE TIEMPO; PERO SÍ QUE TE RESUMIMOS LAS QUE NOS PARECIERON MÁS INTERESANTES.

El inicio de los videojuegos en España

Jesús Relinque «Pedja» y José Manuel Fernández «Spidey» fueron los encargados de transportarnos a un apasionante viaje al pasado para ilustrarnos —y hacer justicia— sobre los pioneros del arcade en España.

El hito que suponía el punto de partida en esta apasionante (y añoradora) conferencia fue la patente de un videojuego similar al *Pong*. Nos encontramos en 1974 y el artífice de esta creación era Martí Colls.

Avanzamos hasta 1979 para tener conocimiento de *El Paracaidista*. El que sería el precedente del primer videojuego español no llegó a comercializarse.

Este honor iría a parar un año más tarde a *Destroyer*, de Fernando Yago (sobre el que podréis leer algo más en este mismo número de la revista). Un videojuego en el que, a los mandos de nuestra nave espacial, aniquilábamos adversarios hasta enfrentarnos a un enemigo final. Este dato acaba además con el mito de que *La Pulga* (1983) fuera el primer videojuego patrio.

Apenas tres años más tarde (1983) aparece *Ambush* de la compañía Tecfri. Creado por Javier Valero, Luis Jonama y Josep Quinglés, este juego (también español) consiguió el logro de ser distribuido en Japón. Hecho que volverían a conseguir en 1984 con *Hole Land*.

Llegamos a 1985 y el trío Valero-Jonama-Quinglés abandona Tecfri por una serie de desavenencias. Es así como ese mismo año fundan Gaelco. La primera obra de su nueva compañía vería la luz en 1991, su título: *Big Karnak*. 1996 supone el salto a las 3D por parte de Gaelco. El encargado de dar este brinco dimensional fue el videojuego de conducción *Speed Up*.

Todo viaje tiene su destino final, así pues, tras varios años de diversas creaciones como *Surf Planet*, *Radikal Bikers* o *Gaelco Football* —por citar unos pocos— Gaelco se dedica a las dianas electrónicas. Estamos en 2004, el que podría considerarse como el ocaso de las recreativas españolas.

Y con esta decadencia acababa la charla de Relinque y Fernández, que para aquellos que derraman lágrimas de pixelada nostalgia de la edad de oro del arcade español han escrito el libro *Continue Play? Historia de las máquinas recreativas españolas.* Por cierto, que el «*Continue Play?*» del título es un homenaje a estos pioneros del arcade en nuestro país, responsables de que tal frase apareciera cuando nuestra partida llegaba a su fin, invitándonos a continuar nuestras fantásticas aventuras.

Una revista para el videojugón

La segunda jornada de conferencias de Gamepolis 2K17 tuvo un cierre con un invitado de excepción: Hobby Consolas.

David Martínez y Daniel Quesada, miembros de la redacción de este legendario medio, hicieron las delicias de los asistentes —especialmente de los más veteranos— con su charla jalonada de anécdotas y buen humor.

De entrada, nos relataron la historia de la portada que estaba destinada a ser la correspondiente al número 1 y no fue. Y es que a cierto azulado erizo de Sega se lo llevó por delante un sorteo de 1.000 Game Boy; fruto de una hábil estrategia comercial, Bart Simpson copó la portada del ejemplar con el que Hobby Consolas dio su primer paso allá por 1991.

También tuvimos ocasión de poner cara a algunos de los redactores que, detrás de sus pseudónimos, nos hablaban de las maravillas o las miserias de aquellos videojuegos que nos fascinaban. La teniente Ripley, El consolero enmascarado o Nikito Nipongo veían desveladas sus identidades como si de una película de superhéroes se tratase.

Las rivalidades entre consolas, entre los más míticos personajes de videojuegos, o la dualidad de títulos como *Pro Evolution Soccer* y *FIFA* también tuvo cabida durante la sesión.

Una labor que, como no podía ser de otra manera, experimentó un profundo proceso de profesionalización a lo largo de la trayectoria del medio

Errores de bulto, las presiones externas para tratar de conseguir mejores notas o la polémica sección (Una de gambas) de otro medio rival como Superjuegos —que se dedicaba a resaltar sus meteduras de pata—, ponían el acento en la faceta menos amable del oficio.

Una labor que, como no podía ser de otra manera, experimentó un profundo proceso de profesionalización a lo largo de la trayectoria del medio. Tuvimos la ocasión de ser testigos de este proceso a través de diferentes portadas.

La conferencia concluyó con una amplia gama de preguntas acerca de filias, fobias y preguntas interesantes como la ambivalencia que puede despertar un fenómeno como el de los e-sports.



Durante las tres jornadas de Gamepolis los asistentes pudieron disfrutar con un interesante programa de charlas. Así, por ejemplo, estuvieron presentes Kevin Cerdá de Tequila Works, que dejó algunas perlas sobre el diseño y desarrollo de videojuegos en la escena *indie*; Carlos Vallejo y Alberto Jiménez presentaron la música de su juego de rol estilo japonés *Noahmund*; Gordon Walton repasó su videografía, quizás demasiado rápido; Joaquín Relaño nos habló de la historia de *Street Fighter*; Héroes de Papel descubrieron algunos de sus nuevos lanzamientos para la próxima temporada; y el domingo se celebró una interesante mesa redonda sobre el retro con la presencia de miembros de Retro Sevilla.



Presente, futuro y pasado se dan la mano en una de las ferias más importantes del año en nuestro país

Por segundo año consecutivo, la Madrid Gaming Experience abre sus puertas en el parque Ifema para dar cobijo la feria de videojuegos más grande y ambiciosa de la ciudad de Madrid.

SI TE INTERESAN LAS NOVEDADES DE LOS GRANDES DE LA INDUSTRIA COMO MICROSOFT, NINTENDO —IBA A DECIR A CONTINUACIÓN SEGA. EN FIN…—, SONY, EA O UBISOFT LA MGE QUIZÁ NO SERÍA TU FERIA EN ESPAÑA, PUES AUNQUE TODOS ESTABAN PRESENTES SALVO NINTENDO, NADA NUEVO SE PUDO VER —ESTO SE LO HA LLEVADO LA FERIA DE BARCELONA. Aunque cuentan las malas lenguas que igual vuelve a Madrid. Quien sabe…—. Sin embargo, Madrid Gaming Experience es más una feria de cultura videojueguil que una feria para ver novedades. Así, ya seas *youtuber*, *cosplayer*, apasionado de los *eSports*, fanático de la ciencia y la robótica, seguidor de la escena indie, rolero, jugón a secas o, como buen lector de Retromaniac, amante de retro, MGE tiene un espacio para ti.

De entrada, a diferencia del año pasado, los pasillos eran más amplios y no había tanta presencia de los *eSports*. Gran parte del pabellón 10, el más grande de los dos, estaba poblado por grandes escenarios sobre el tema, pero ya no tenía un pabellón aparte como sí pasaba el año pasado.

Lo de los pasillos no es ninguna tontería. Incluso el sábado por la mañana, posiblemente el momento más concurrido del evento, se podía caminar bien en general y no había tanta sensación de agobio como algunos momentos del año pasado, así que en ese sentido bien.

Como decía, la feria estaba dividida en dos pabellones: el 8 y el 10. En el 10, como hemos indicado, era el más grande y donde exponían Sony, Nintendo, Microsoft, etc. También era el pabellón de los *eSports*, el de los juguetes tecnológicos y robots y el de los juegos *indies*, amén de uno de los dos escenarios de las diferentes charlas programadas del evento.

Un vistazo a nuestro pasado

El pabellón 8 era un poco más pequeño pero era donde se encontraba Retroworld —nombre que se le da a la zona retro—, la sala de conferencias pequeña, las tiendas de camisetas, *merchandising friki* y *cosas japo* y también los culpables del delicioso olor dulzón que acompañaba en casi todo el pabellón.

Entre medias de ambos pabellones teníamos a los incansables miembros de Videojuegos por Alimentos. Este año no sólo estaban con su ya tradicional mercadillo solidario para recaudar comida a través del mundo de los videojuegos —y siempre hay joyas como ese *Night Shift* para Atari ST que me quitaron, grrrr...—, sino que, como novedad, se presentaba el campeonato solidario, que contaba como premio para la mayor puntuación al *Pac-Man* el póster del juego firmado por el mismísimo Toru Iwatani.

A diferencia de otras ferias retro donde se han suprimido las tiendas, en MGE estas estaban muy presentes, pudiendo ver en el espacio para Retroworld tiendas que en los últimos años se han vuelto clásicas en estos eventos. Así nos encontrábamos estands como los de Emere, Retrocables, 16 bit Era, Retropixeladores o Kaoto, donde nos sorprendía la presencia de un sonriente y deslomado



No sólo arcades y *pinballs* había para uso libro de los asistentes, también había un buen montón de consolas clásicas en Retroworld.

Un programa muy completo

La organización incluyó una serie de charlas y talleres muy interesantes que tuvieron lugar a lo largo de los tres días en los que transcurrió el evento, como pudieron ser el taller de *pixel art*, o las conferencias sobre la publicidad de los 90 en los videojuegos, el homenaje a Alfonso Azpiri y los gráficos de videojuegos retro.



Bruno Sol, viejo conocido de todos los que seguimos la prensa del videojuego, echando una mano sus amigos de la tienda.

Entre medias de tanto pasillo podíamos encontrar iniciativas como la de Retro Gaming Ladies, un grupo de apasionadas de los videojuegos que está





Arriba: Para aquellos a los que les gusta la arqueología en ordenadores personales y consolas, había una gran selección de los mismos expuesta. Sobre estas líneas: Eduardo, fundador de Emere, posando orgulloso en su estand. Fueron muchas las tiendas disponibles en el recinto.

El mundo de los videojuegos no es ni ha sido nunca coto exclusivo masculino. Como bien que nos demuestran desde Retro Gaming Ladies…



moviéndose mucho por promocionar la cultura del videojuego desde un punto de vista más femenino en un mundo tradicionalmente dominado por el género masculino. Suyas fueron de hecho varias charlas sobre grandes mujeres muy relevantes en la industria del videojuego.

Algo que no es una novedad pero confirma la buena salud del sector editorial es que Héroes de Papel repetían asistencia con una interesante muestra de sus últimas obras, amén de presentar algunos proyectos nuevos. Pero no sólo teníamos a Héroes de Papel, MGE también le daba la bienvenida a Gamepress, que aunque el año pasado ya estuvieron con una presentación de su entonces recién publicado Mega Drive Legends para este año tenían estand propio. Además de mostrar sus libros publicados por el momento —el de *Castlevania* es una gozada—, presentaron también en la feria su nuevo proyecto, un libro que recoge la idea de *Mega Drive Legends* pero esta vez para la 16 bits de la Gran N.

Aunque este año RetroManiac no tenía estand, en el terreno de



Héroes de Papel es una de las editoriales que más alegrías nos han proporcionado a los amantes de los videojuegos en los últimos años.



Aunque aún cuenten con un catálogo reducido, no se puede negar que los libros de Gamepress son ediciones espectaculares.

las revistas sí que estaban los chicos de GTM, una revista sobre videojuegos de gran calidad donde cada número consiste en realizar un interesante compendio de artículos sobre un tema o género concreto.

MGE es más una feria comercial de cara al retro, y como consecuencia había muchas tiendas pero no había tantos estands dedicados al desarrollo de videojuegos retro —sobre todo si lo comparamos con un Retromadrid, por ejemplo—. De todas formas, esta parcela estaba bien cubierta por Retroworks, presentándonos varios de sus juegos y los últimos avances de ese *Street Fighter II* para Amstrad que impresiona a todo aquel que lo prueba.

Justo al lado de ellos, curiosamente, estaba Jaime de Kaleido Games, y sorprende porque, aunque sus juegos beben de los clásicos arcades, no son lo que uno pensaría como desarrollo retro. En esta ocasión, Jaime nos mostraba orgulloso los últimos avances de su *Beekyr Reloaded*, un original matamarcianos muy pulido y jugable con una profundidad mucho mayor de lo que puede aparentar.



Aunque con un sentido completamente distinto a los 80 y 90, el gusto por el arcade no nos ha abandonado.

MGE es más una feria comercial de cara al retro, y como consecuencia había muchas tiendas pero no había tantos estands dedicados al desarrollo de videojuegos retro



No faltó la enorme colección de máquinas de *pinball* que ya nos sorprendió en la edición anterior del evento. ¡Guau!





Los visitantes que se acercaron al estand de Retroworks pudieron disfrutar con un buen puñado de novedades para máquinas clásicas. Arriba: Jaime de Kaleido y su juego *Beekyr Reloaded*.

Pero quizá lo que más espacio ocupaba, y más visitas recibía de todo aquello que formaba parte de la zona retro, eran los espacios dedicados a las máquinas recreativas y los *pinballs*. No conozco las cifras pero había decenas de ambas cosas, y teníamos desde asociaciones como Arcade Vintage a empresas como Universo Arcade colaborando y ofreciendo sus máquinas para uso y disfrute de los asistentes. Junto a estos *pinballs* también había una interesante —y clásica— exposición de ordenadores y consolas clásicos, con algunas rarezas dignas de mención.

Y aunque en esta ocasión, debido al triste fallecimiento de Alfonso Azpiri, el maestro no estuvo presente para su habitual firma de cómics y libros, de alguna forma el creador de portadas míticas de videojuegos no faltó a la cita, gracias a la hilera de vitrinas que dispuso la organización, y que contenían obras y originales suyos.

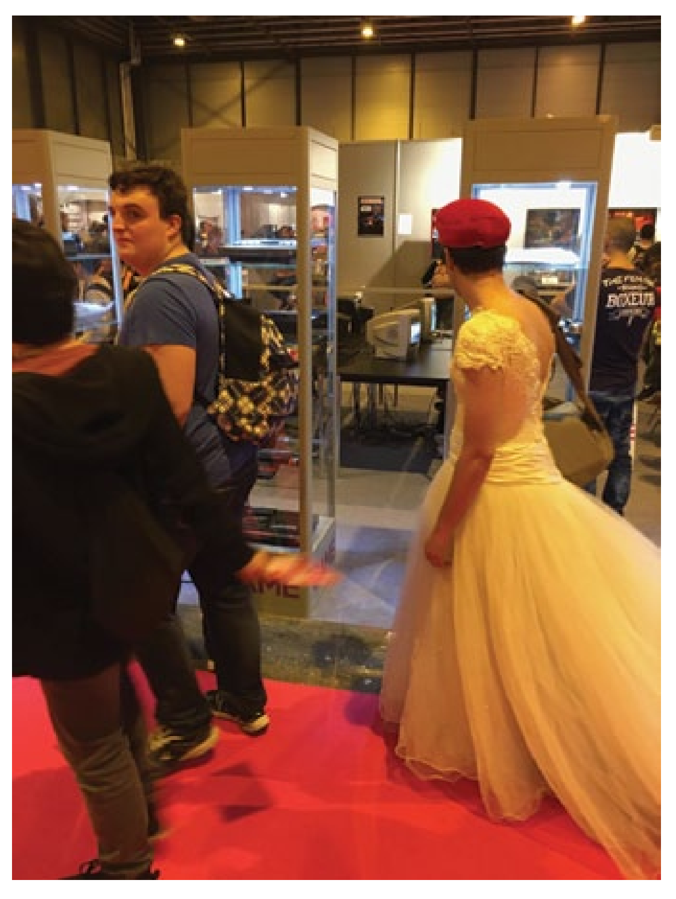
Zona indie

El videojuego independiente, como no podía ser menos, estaban muy bien representado en el pabellón 10. Al igual que con Retroworld, no podemos hablar de todos los juegos ni estudios presentados, así que haremos un pequeño resumen de los juegos que más nos llamaron la atención.

Como hay que empezar por algún sitio, lo haremos por Mercury Steam. Cierto, en muchos aspectos Mercury no puede considerarse un estudio *indie* —a fin de cuentas, sus anteriores proyectos son los últimos *Castlevania* de Konami y el nuevo *Metroid* de Nintendo—, pero en los últimos tiempos han estado desarrollando *Raiders Of The Broken Planet*, un juego con financiación 100% propia consistente, por describirlo de forma rápida, en un FPS asimétrico para las nuevas plataformas. El juego luce espectacular y no en vano las colas para poder probarlo era de varias horas durante el evento. Les deseamos mucha suerte a Mercury Steam en este proyecto.

Dr. Kutcho! también es un nombre bastante conocido en RetroManiac. El creador de *Ghouls Vs DJs* estaba presentando su nuevo juego, *Moons Of Darsalon*, un juego que bebe de diversas fuentes como *Lemmings* o el mítico *Jetpac* de Ultimate. Según nos estuvo contando Dr. Kutcho!, al juego ya le quedaba muy poco de desarrollo. Si podéis, echadle un vistazo a la demo del juego, disponible desde su web.

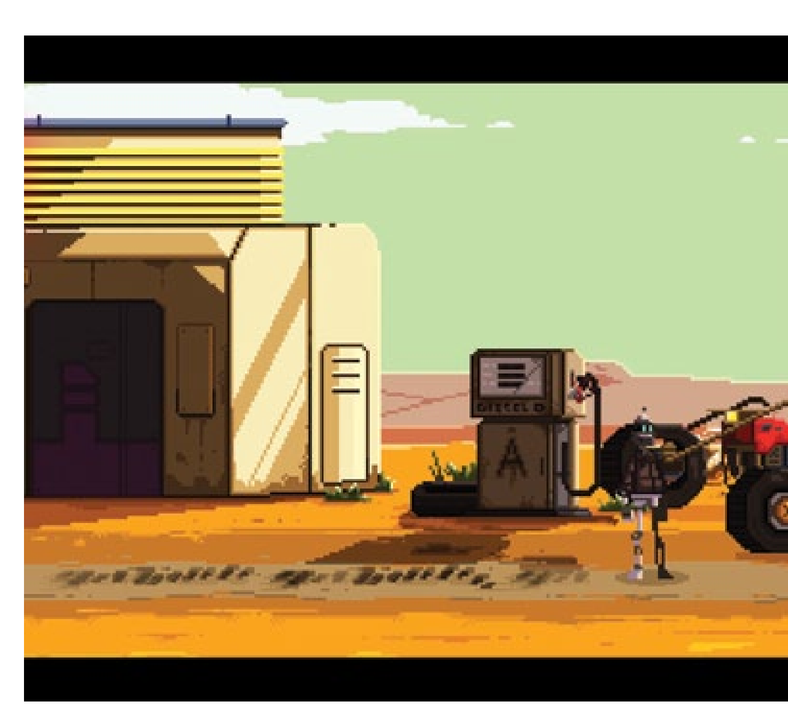
Otro juego a destacar, aun-


¿Un Mario disfrazado de novia o princesa? «Cosas veredes», le dijo Don Quijote a su querido Sancho Panza...

que aún le queda bastante de desarrollo, es *Blasphemous*. Seguramente ya lo conozcáis, pero si no se trata de un curioso juego que recuerda en muchos aspectos a los últimos *Castlevania* en 2D para NDS pero con su propia personalidad, y bastante más gore. Ha sido uno de los últimos juegos patrios en financiarse exitosamente en Kickstarter, consiguiendo recaudar la curiosa cifra de un 666% del dinero solicitado en su creación. Gracias a la campaña y a la cobertura mediática —y, por supuesto, a la calidad de los materiales presentados en la misma—, los sevillanos The Game Kitchen cuentan con los fondos suficientes y además con el apoyo de un editor para poder darnos en 2019 el juegazo que *Blasphemous* parece ser.

Una consola que va muy bien para juegos *indies*, por potencia, posibilidades jugables, su ubicuidad y su todavía escasez de títulos, es Nintendo Switch. Así que, aunque el *Flat Heroes* de Parallel Circles no es exactamente un juego nuevo, sí lo es su versión para la nueva consola híbrida de Nintendo. El juego es visualmente muy simple pero tremendamente adictivo, con partidas muy cortas de menos de un minuto por nivel.

Y si seguimos hablando de juegos sencillos pero adictivos, esta vez con gráficos *cuquis*, cómo no hablar de *Cute Boxes*,









A la izquierda *Outriders*, sobre estas líneas *Moons of Darsalon*, y a la derecha *Brayhir*, algunos de los juegos *indies* expuestos.



Retropixeladores no suele fallar a su cita con algunos de los eventos de videojuegos más importantes de nuestra geografía.



de los chicos de Ethereal Psyche Games, toda una oda a los juegos simples y adictivos, fáciles de aprender a manejar pero realmente difíciles de dominar.

En la zona *indie* era curiosa la gran representación de estudios malagueños. El motivo es que era, cómo decirlo, una 'expedición' organizada por el EOI, un espacio de *coworking* financiado con fondos públicos para promocionar el desarrollo de videojuegos en la localidad malagueña. Entre todos estos estudios podíamos encontrar desde apuestas con marcado acento retro como una aventura gráfica de estilo totalmente clásico de nombre *Brayhir*, de los chicos de Silent Road Games, o juegos con estudios más grandes como *The Tenth Hell: Stygian* de Deimos Studio, un título de ambientación medieval donde desde nuestra fortaleza deberemos defendernos de un ataque *zombie*.

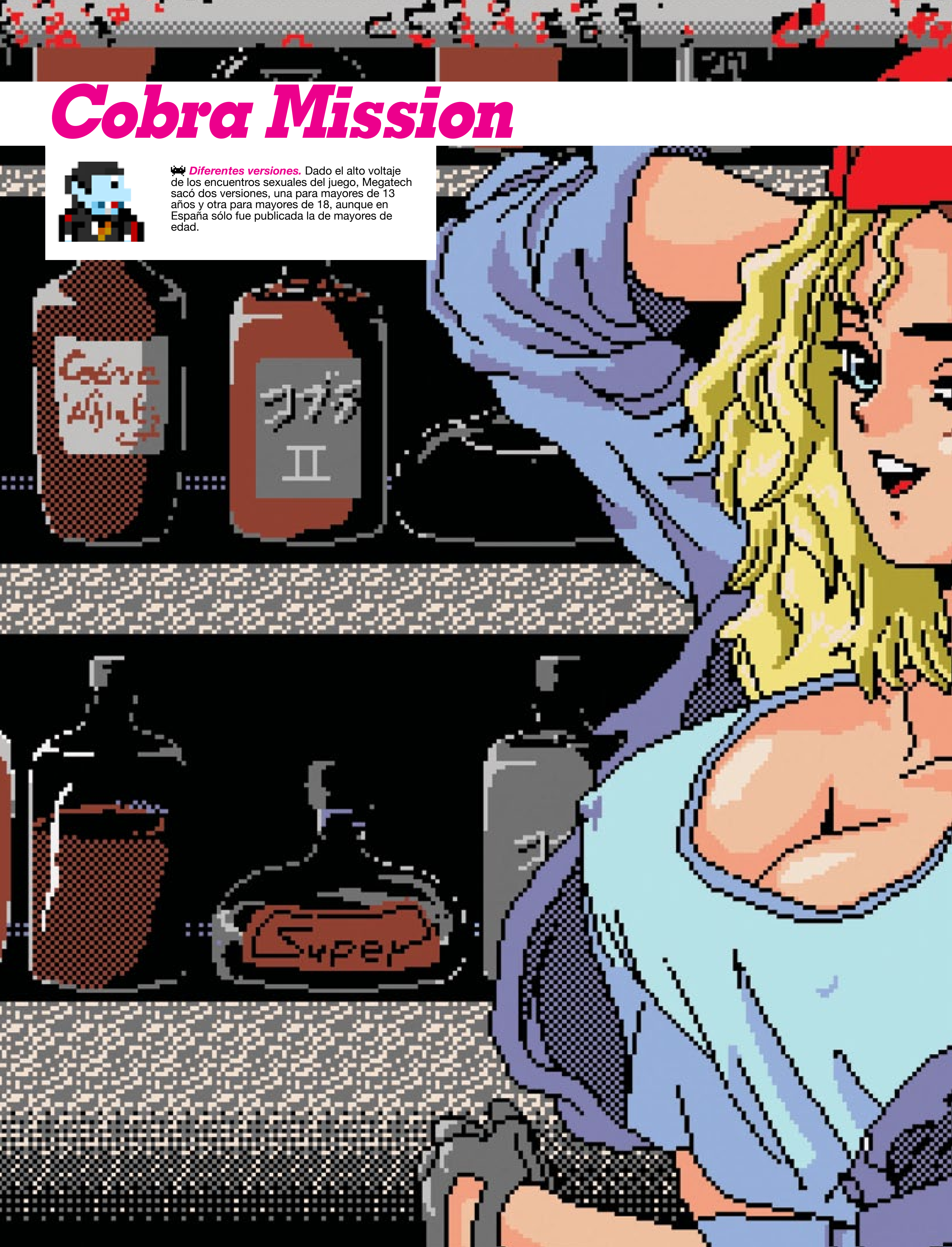
Destacable también es la aventura gráfica presentada por Games For Tutti llamada *Outriders*, un juego que recuerda mucho al clásico de Lucas *Full Throtle* por la ambientación, y que además cuenta con escenas de acción, al estilo de los combates contra los nazis en *Indiana Jones y la Última Cruzada*.

También resultaba curioso de ver, en la sección de *indies*, los juegos de realidad virtual españoles. Dos propuestas se presentaron, aunque por el tipo de juego y por la gente que intentaba jugarlos nos quedamos sin probarlos. Pero no deja de ser interesante que en España se apuesten por estas tecnologías. Desde aquí les deseamos a todos ellos un gran éxito en sus distintas propuestas de juego.

En definitiva, Madrid Gaming Experience '17 puede no ser la mejor feria para ver las sorpresas de los colosos internacionales —para estos menesteres se utiliza el E3 o la Gamescom— pero sí que es, como decíamos al principio, una buena feria donde disfrutar de los videojuegos y su cultura.

Cobra Mission

Diferentes versiones. Dado el alto voltaje de los encuentros sexuales del juego, Megatech sacó dos versiones, una para mayores de 13 años y otra para mayores de 18, aunque en España sólo fue publicada la de mayores de edad.





SISTEMA: PC
AÑO: 1992
GÉNERO: JDR
PROGRAMACIÓN: Megatech
PUNTUACIÓN: *****

¿Qué adolescente lector de la revista Micromanía no recuerda, allá por el verano del 93, las capturas de pantalla del *Cobra Mission* en su número 64?

En el número siguiente comentaban el juego diciendo que las imágenes eran relativamente inocentes pero que los diálogos, traducidos, eran otro cantar.

En cualquier caso, ¿cómo se jugaba a esto? Si aparte de las chicas ligeras de ropa —y las escenas de sexo— decidías darle una oportunidad como juego, descubrías que se trataba de un JDR bastante digno, con sus diálogos, sus *items*, sus terrenos a explorar y sus malos con los que luchar.

De hecho, teníamos, digamos, dos tipos de enemigos: Los malos, a los que había que golpear hasta vencerles —todos tenían un punto débil que había que descubrir— y… las buenas, a las que había que conseguir dar placer.

El juego me lo pasó un amigo —adolescentes los dos, quince años— y, curiosamente, tenía partidas guardadas justo antes de los *enfrentamientos* sexuales. Este detalle me hizo mucha gracia porque luego, hablando con otro amigo al empezar las clases de nuevo, me dijo que él también lo tenía, y me comentó que se lo dejaron con exactamente las mismas partidas guardadas y en el mismo punto que a mí, así que llegué a pensar incluso que el mismo juego venía así en la caja.

No era el juego que podía jugar con mis padres o mi hermano pequeño pululando por la casa, así que jugarlo, lo que es jugarlo, pude hacerlo muy poco, lo suficiente para por lo menos ver que no sólo se trataba de un juego de ver tetas y culos sino que era un juego de verdad. Aunque probablemente nadie lo recuerde por eso.

El Mundo del Spectrum

«Lo que no digamos, lo que no escribamos; en 20 años nadie lo va a hacer»

El Mundo del Spectrum es seguramente una de las páginas web y podcast más reconocidos de la escena retro y los videojuegos a nivel internacional. Tras habernos deleitado con un primer libro sobre el Spectrum, el equipo de EMS repite con Dolmen Editorial para ofrecernos una nueva dosis extrabuena de Speccy.

UNOS DÍAS ANTES DE QUE APARECIERA EN EL MERCADO EL SEGUNDO LIBRO DE EL MUNDO DEL SPECTRUM, mantuvimos una distendida charla con los integrantes del conocido podcast y web. Alejandro, Jesús, Juanfra y el gran Javi Ortiz compartieron algo de su tiempo con nosotros y nos contaron sus impresiones tras tener ya dos libros en cartera, el futuro que nos llega y cómo ven la escena del Spectrum y del retro en la actualidad.

¡Hola, chicos! En primer lugar, muchas gracias por dedicarnos un poco de tiempo y contestar nuestras preguntas.
Juanfra: Gracias a vosotros por acordaros de nosotros. Es un placer

Javi Ortiz: Gracias a vosotros. RetroManiac es una publicación referente en la escena retro y es casi de obligado cumplimiento, orgullo y satisfacción (como diría aquel), contestaros ;-)

Jesús Martínez: Al revés, el placer es nuestro.

Alejandro: Gracias a vosotros.

La acogida del primer volumen fue tremenda, como ya hemos comentado en alguna ocasión, pero, ¿a qué creéis que se debió? El duro, y conciso trabajo que hacéis con el podcast y la web seguro que tuvieron algo que ver…
JF: Yo creo que los compradores del primer libro, por el propio enfoque que le dimos, se dividen en dos grupos: el primero es la gente que nos sigue en la web y en los *podcasts*, que vieron reflejado nuestro trabajo y además complementado con contenidos que nunca se habían tocado en un libro en español en torno al Spectrum. Y el otro grupo de compradores es gente que recuerda a nuestro ordenador porque vivió sus años de esplendor con intensidad, pero que luego aparcó esta afición para, pasado el tiempo, encontrarse con un libro que hace una panorámica general de la historia del ordenador y que además tiene una buena presentación y deciden comprarlo. Afortunadamente, tanto un sector como el otro le dieron una buena acogida, de lo que estamos muy contentos.

JMV: Una mezcla de factores: lanzar un libro dedicado íntegramente al ZX Spectrum en el momento justo (que faltaba), un diseño cuidado, muchos lectores que han valorado nuestra labor y lo han agradecido adquiriendo la obra,...

Alejandro: Como bien dicen mis compañeros y amigos, es la combinación entre aquellos lectores y oyentes que llevan años siguiéndonos y que valoran nuestro trabajo y forma de hacer las cosas y aquellos que tuvieron un Spectrum y al verlo en la librería les dio un vuelco al corazón y fueron directos a caja con él. A todos ellos: muchísimas gracias.

¿Tenéis cifras de ventas que podáis compartir del primer libro? ¿Compensa a las editoriales y a los escritores esta reciente oleada de libros sobre la informática/ videojuegos retro?
JMV: Pues son unas cifras muy satisfactorias, y sin duda si hay un segundo libro es que el primero ha compensado el esfuerzo. Pero el mundo editorial está como está, aseguramos que ningún número que pueda hacerse es demasiado impresionante. Nada impresionante.

Alejandro: Ha vendido muy bien, sin embargo la época en la que un best seller vendía millones de unidades está cada vez más lejos. Hoy hay muy pocos libros que alcancen cifras millonarias. Respecto a si compensa a las editoriales esta reciente oleada, me temo que no mucho.

Los dos libros han llegado a las librerias en un corto espacio de tiempo. ¿Había que aprovechar el tirón o era quizás imposibilidad de frenar ese impulso que os lleva a compartir el fervor por el Spectrum y los conocimientos que atesoráis?



El nuevo libro mantiene el formato apaisado aunque en esta ocasión presenta en portada un bonito ZX Spectrum + en lugar del 'gomas' del trabajo anterior.

JF: Básicamente es que hablar del Spectrum es muy divertido. Y hay historias estupendas y apasionantes de los pioneros de un mundo nuevo, la informática, que ha cambiado a la humanidad. Y este libro va fundamentalmente dedicado a ellos, a la gente cuya inventiva, imaginación y trabajo hizo crecer a nuestra sociedad en una dirección nueva. Había que reivindicarlos y poner en primer término sus vivencias.

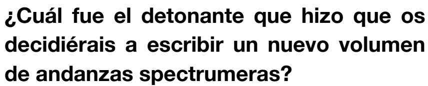
JMV: Toda nuestra labor es un continuo. El único tirón que cabía aprovechar es el de la ilusión por seguir escribiendo, esa estela sí la hemos intentado seguir. ¿Sabíais que existía un caserón en un pueblo de Inglaterra, gestionado por prostitutas expertas en sadomasoquismo, que en sus ratos libres escribían aventuras conversacionales para CRL? Pues hasta no contar todas las historias como ésta es que es imposible parar.

«La cantidad de información que contiene el libro, en muchos casos jamás contada, es sorprendente. El trabajo de documentación, directamente con sus protagonistas cuando ha sido posible, ha sido enorme»

¡Ni idea! Y es una historia tremenda...
JMV: Habrá otras muchas. Sabremos cómo Jon Ritman tenía montada toda una cadena de favores para sacar adelante proyectos personales, o los pensamientos más íntimos de Steve Turner recordando la vida empresarial de Graftgold. O cómo componía con el beeper y el AY Gominolas. Incluso qué pasó con aquella ilustración en blanco y negro de Mad Mix Game 2, o qué utilizaban los grafistas de Ocean para trabajar. Como dicen en Facebook, "la historia te sorprenderá". ¡Lo del sadomasoquismo, para otro libro!






¿Cuál fue el detonante que hizo que os decidiérais a escribir un nuevo volumen de andanzas spectrumeras?

JF: Sentíamos que aún quedaban cosas que contar. Como siempre, esta vida loca de ciudadanos occidentales actuales nos evitaba darle forma a lo que teníamos en la cabeza. Pero al igual que Manu estructuró los contenidos que teníamos para hacer el esqueleto del primer libro, aquí surge la figura de ese monstruo de la naturaleza que es nuestro compañero JMV que tiró con fuerza del proyecto hasta que salió adelante.

Alejandro: Conforme terminábamos el primer libro nos dimos cuenta de todo lo que nos habíamos dejado de contar por falta de espacio. Era necesaria una segunda parte. ¿Encontraríamos de nuevo el tiempo para hacerlo realidad? En esta ocasión Jesús tiró del carro y lo hizo posible.

JMV: Siempre hay cosas que contar y este libro tiene un hilo muy claro: hablar de todos los implicados en la creación de videojuegos, libros o aplicaciones para Spectrum. Grafistas, programadores, músicos, ilustradores, escritores… Todos ellos tienen su espacio y su pequeño homenaje en este libro. ¡Incluso los encargados de idear tantas locas historias en los manuales de instrucciones!

Precisamente una de las diferencias principales con respecto al primer volumen es que va más al grano.

JMV: Es más concreto, sin duda. ¿Música? Se habla de cómo manejar el beeper, de cómo lograr polifonía con él, de las virtudes del chip AY, de cómo se trabajaba con él de boca de músicos protagonistas de la época. ¿Gráficos? Se analizan los modos gráficos del Spectrum, cómo se trabajaba colaborativamente con los programadores, qué utilidades se usaban más, trucos para lograr un scroll suave o programar en 3D,... ¿Programadores? Las biografías de las principales estrellas, sus caídas y auges, cómo subsistían en la época. ¿Cómo se publicitaban los juegos? ¿Concursos? ¿Polémicas? La lista de temas tocados es muy amplia y se ha contado con testimonios exclusivos de personalidades como Jon Ritman, Steve Turner, Mark R Jones, Ian Oliver, … Es un libro para nosotros apasionante y con sorpresas muy agradables en su interior.

JF: A modo de ejemplo, en el primer libro hay un apartado que habla de las compañías y los aficionados que siguen este mundillo más o menos saben su historia. ¿Pero qué

DESDE 1996 CON EL SPECTRUM

El Mundo del Spectrum lleva con nosotros desde hace nada menos que 20 años. El proyecto, que nació como revista digital homenaje de la añorada Microhobby, se ha ido transformando a lo largo de varias épocas hasta llegar a la actualidad, en la que el equipo liderado por Alejandro Ibáñez combina su labor en la web, repleta de noticias, artículos y especiales relacionados con el Spectrum por un lado, y por el otro el excepcional podcast, posiblemente uno de los mejores programas que existen en español en la actualidad.







sabemos de los profesionales que trabajaban en ellas? Más o menos sabemos que Green Beret era de Imagine o que Mad Mix Game lo comercializó Topo, pero ¿qué sabemos de las personas que le dieron forma a nuestros sueños, de Jonathan Smith o de Rafa Gómez?

Efectivamente, siempre habrá algo nuevo que descubrir. ¿Significa esto que quizás en el futuro podríamos encontrarnos con nuevos libros desde el EMS?

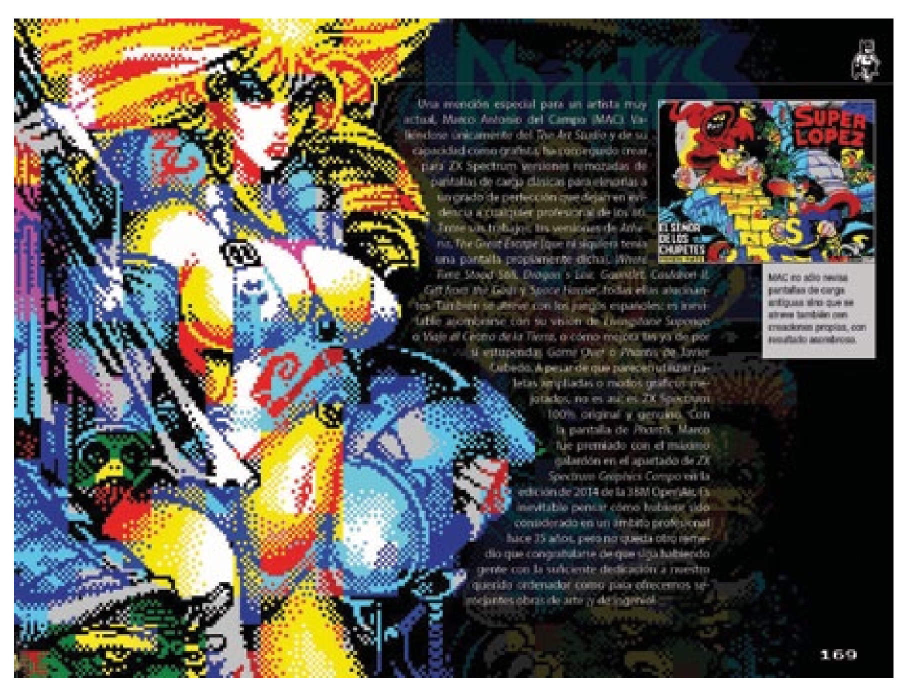
Alejandro: Hemos llenado todas las páginas de este nuevo libro de información e historias apasionantes. Hemos echado el resto por lo que en estos momentos no contemplamos más libros. Quién sabe si en el futuro pero a día de hoy ni lo contemplamos.

¡Si en algún momento del futuro os animáis podría ser con el formato del ZX Spectrum 128K +2! *risas*

JF: Javi dice que como el nuevo libro no tenga el formato del Vega, que no participa (¡borrad esto!)

JMV: A partir del +2 el formato del libro se complica. Quizá sea el momento de dejarlo…

«Este libro va fundamentalmente dedicado a ellos, a la gente cuya inventiva, imaginación y trabajo hizo crecer a nuestra sociedad en una dirección nueva. Había que reivindicarlos y poner en primer término sus vivencias»



Una mención especial para un artista muy actual, Marco Antonio del Campo (MAC). Valiéndose únicamente del The Art Studio y de su capacidad como grafista, ha conseguido crear para ZX Spectrum versiones remozadas de pantallas de carga clásicas para elevarlas a un grado de perfección que dejarían en evidencia a cualquier profesional de los 80. Entre sus trabajos: las versiones de Athena, The Great Escape (que ni siquiera tenía una pantalla propiamente dicha), Where Time Stood Still, Dragon's Lair, Gauntlet, Cauldron II, Gift from the Gods y Space Harrier, todas ellas alucinantes. También se atreve con los juegos españoles: es inevitable asombrarse con su visión de Livingstone Supongo o Viaje al Centro de la Tierra, o cómo mejora [illegible] su estupenda Game Over o Phantis de Javier Cubedo. A pesar de que parecen utilizar paletas ampliadas o modos gráficos mejorados, no es así: es ZX Spectrum 100% original y genuino. Con la pantalla de Phantis, Marco fue premiado con el máximo galardón en el apartado de ZX Spectrum Graphics Compo en la edición de 2014 de la 38M OpenAir. Es inevitable pensar cómo habría sido considerado en un ámbito profesional hace 35 años, pero no queda otro remedio que congratularse de que siga habiendo gente con la suficiente dedicación a nuestro querido ordenador como para ofrecernos semejantes obras de arte y de ingenio.

MAC no sólo revisa pantallas de carga antiguas sino que se atreve también con creaciones propias, con resultado asombroso.

Lógicamente el Mundo del Spectrum no es ajeno a la escena actual del ordenador, y como muestra una impresionante página con la Phantis reinterpretada por MAC.



Os picaremos un poco más… imaginad que cerramos el círculo con el formato del Spectrum +128K de Investrónica. Poco práctico, tal vez, pero ¡sería la caña de la montaña! *más risas*

JMV: ¡El primer libro con disipador de calor!

JF: Y bajo el teclado accesorio podríamos esconder una guía de pokes para los mejores juegos

Alejandro: Siempre he sufrido al comprobar que los libreros tienen dificultades para colocar el libro en las estanterías porque sobresale del resto. No me puedo imaginar si les llegara otro todavía más horizontal.

Volvamos al terreno serio: ¿Qué puede esperar el lector de este nuevo libro?

JF: Pues creo que el nuevo texto le va a llevar a conocer historias del Spectrum que normalmente no salen en primer término cuando se habla del ordenador. Por ejemplo, seguramente todos cuando compramos nuestro ordenador nos leímos el manual de instrucciones para aprender a dar nuestros primeros pasos. Pero, ¿quién hizo aquellos libros? ¿Cómo fue la historia?

JMV: Creo que descubrirá muchos aspectos desconocidos y más profundos. No a un nivel técnico elevado pero sí a un nivel suficiente para que tanto el aficionado casual como el entendido queden muy satisfechos, estoy seguro. Muchos juegos serán vistos con una nueva perspectiva: desde la de su gestación o programación y no sólo desde la lúdica.

Alejandro: Este nuevo libro garantiza horas y horas de entretenimiento en torno al Spectrum y a una época inigualable. Estoy completamente seguro de que los lectores se van a sorprender desde las primeras páginas. La cantidad de información que contiene el libro, en muchos casos jamás contada, es sorprendente. El trabajo de documentación, directamente con sus protagonistas cuando ha sido posible, ha sido enorme. Creo que el resultado es superior pero lo vemos más como una evolución.

Genial, historias dentro de la historia… ¿la metahistoria del Spectrum?

JMV: Hay historias curiosísimas dentro, muy entretenidas. Hay temas jamás tratados en libros de este tipo como, por ejemplo, cómo se reparan los Spectrum o cómo abordar la preservación de software. El primer libro era fantástico, pero éste estamos seguros de que es único. Expertos del mundillo han leído y revisado capítulos completos y el feedback no ha podido ser mejor.

Habladnos un poco de 'la carta en la botella' de José Antonio Morales. Es ciertamente un texto muy emotivo.

JMV: En el libro hay unas fichas dedicadas a los principales programadores de la época, pero que en realidad tienen nexos con todas las historias del libro. Sin embargo, ya habíamos contado muchas cosas de Matthew Smith, Paco Menéndez, los Stamper y otros. Así que en lugar de incidir en cosas ya contadas, nos pareció mejor hacer algo especial con algunos de ellos. Una de estas cosas fue pedirle a Morales que fuera él quien recordara a Paco a través de una visión personal, y de ahí nace la Carta en una Botella. Ciertamente emotiva.

Algo que destacamos también del trabajo anterior era el diseño general, la maque-



Paco Menéndez

Carta en una botella, por José Antonio Morales.

A veces pensamos que las personas son la imagen que tenemos de ellas. Una foto tomada por otros, una historia contada en los papeles o las emociones que nos transmite su obra. La mayoría de vosotros solamente veis al Genio, al Gran Creador de videojuegos, pero yo os voy a hablar de la Persona, de una gran persona.

El día que te conocí, yo era un "pipiolo" que acababa de llegar a Madrid; tú estabas presentando un juego en Indescomp. Según pasaban los minutos, mi estupor y admiración se hacían gigantes con lo que estaba viendo: "una auténtica maravilla de la programación". Me sorprendió, aún más, la humildad y la sencillez con la que te expresabas y tu sonrisa socarrona y sincera, que nunca he olvidado. Siempre he pensado que la mejor forma de conocer a la gente es compartiendo la mesa, y contigo disfruté de muchas comidas en el chalet de Opera Soft. Siempre tuve la impresión de que no te encontrabas cómodo cuando las bromas subían de tono, y cual caballero medieval, siempre estabas dispuesto a defender a la víctima y acabar con la lid con tus mejores armas: la amabilidad y moderación. Para serte sincero, pocas veces conseguiste tu propósito, y me tienes que reconocer que en ocasiones te costaba aguantar la risa y no aliarte con los organizadores de los enredos. A veces decidíamos darnos un homenaje en alguno de los mejores restaurantes de Madrid, seguramente para celebrar algún acontecimiento que ahora soy incapaz de recordar, pero de lo que sí me acuerdo es de la cara que se te quedaba cuando dejábamos una propina generosa. Entonces afloraba toda tu rebeldía y carácter indomable, ante lo que considerabas "pequeñas injusticias", pues con ese dinero, ¡quién sabe cuántas cosas se podrían haber arreglado en el mundo!

Aquel día no lo olvidaré nunca, fue tu gran día, el del agradecimiento. Una gran fiesta organizada por una de las revistas de la época para entregar los premios a los mejores videojuegos del año. Tu nombre sonaba una y otra vez, y no parabas de subir al escenario a recoger premio tras premio. Tomando una copa en la barra te reprendí, creo que estas fueron las palabras exactas: "Ya te vale amigo, no me has hecho ni una mención. Y tú sabes que sin mi ayuda nunca hubieses realizado este juego". En tu cara se dibujó la incredulidad y un atisbo de culpabilidad, siempre he estado seguro que si llego a continuar con la broma hubieses subido al escenario y me hubieses dado la coautoría de algo que me era totalmente ajeno. Ese día lo único que superó tu modestia fue tu ingenuidad ante la broma que te hice.

Durante un tiempo perdimos el contacto y un buen día volviste a aparecer para contarme tu gran proyecto, tu querido proyecto: *P.A.L.O.M.A.* Después de cenar en mi casa, te sentaste en el suelo y con la espalda apoyada en el sofá empezaste a contarme el proyecto con una pasión y un sentimiento como nunca había visto antes. Te lo dije entonces y te lo escribo ahora: "¡no me enteré de nada!". Pero de una de las cosas de las que me siento más orgulloso en mi vida es de que vinieras a buscarme y pensaras que yo te podía ayudar en tu proyecto. ¡Gracias por eso, Amigo!

Bueno, podría seguir contando cosas de ti durante un buen rato más, pero se me agota el papel ya que al no disponer de tu dirección actual, esta carta la tengo que introducir en una botella y dejarla a la deriva, con la esperanza que un día la encuentres y al leerla se te dibuje esa sonrisa socarrona que tanto añoro.

De José Antonio Morales a Paco Menéndez.

P.D. Estimado navegante, si encuentras esta carta en la botella, léela y vuelve a dejarla a la deriva para que otros sepan que detrás de un genio también había una gran persona.

98

tación y la composición de las páginas por parte de David Saavedra. ¿Repite David con vosotros?
JF: Sí, repite. Sí, sigue. En general, todas las decisiones que se toman en EMS son muy consensuadas, no nos cuesta trabajo en absoluto ponernos de acuerdo. Cuando estábamos dándole forma al primer libro y surge que hay que buscar un maquetador, JMV propuso a David con toda rotundidad, veía clarísimo que si alguien podía darle el tono de diseño que teníamos en mente al libro, ese era él. Cuando los demás vimos sus progresos, no pudimos sino congratularnos de aquella decisión. David ama este mundillo y eso se nota en los detalles, así que teníamos claro que en esta segunda parte lo queríamos en el proyecto. Como en anteriores ocasiones, hemos intentado que la mayoría de las imágenes que forman parte de la maquetación fueran de nuestras colecciones particulares y recurrir a imágenes externas sólo lo inevitable. Esa escrupulosidad en el trabajo, ha llevado a anécdotas como hacer que David cargara con una maleta llena de libros y de interfaces por el centro de Madrid, mientras a la vez empujaba un carrito de bebé. Y la maleta se le rompieron las ruedas, lo pasó mal hasta volver a casa, pero todo sea porque las imágenes del libro fueran lo más reales posible.

¿Cómo veis el sector editorial al respecto, por cierto? ¿Teméis que se llegue a cierta saturación?
JF: La verdad es que yo suelo comprar mucho este tipo de libros y hay trabajos excelentes. Todo lo que está bien hecho y aporte datos nuevos, bienvenido sea. Sí es cierto que se ha encontrado un nicho de mercado poco explorado en revisitar temas exitosos del pasado, bien sea hablando de informática como de otros temas como la televisón o las revistas que cerraron el siglo XX.

JMV: Sólo hay que pensar en la cantidad de libros escritos sobre cine, por ejemplo. Queda MUCHO por aproximarse siquiera a una fracción de las obras dedicadas a este medio. La clave estará en que no salga siete veces el mismo libro con las mismas entrevistas y que exista la suficiente variedad en temáticas y enfoques para que el lector esté incentivado.

Entendiendo que, por supuesto, todo lo que es Spectrum os encanta, ¿qué parte del panorama os llama más la atención? ¿El pasado de la máquina (sus clásicos), el presente con su escena y las nuevas producciones y hardware como el ZX-UNO?

JF: Yo creo que a todos nos gusta disfrutar de las distintas facetas del universo del Spectrum. ¿Quién se resiste a intentar avanzar en el Jet Set Willy? ¿De verdad que nos iremos al otro barrio sin acabarnos el Abu Simbel sin pokes?¿Cómo no enchufarles el



Uno de nuestros capítulos preferidos (por original y por olvidado), es el dedicado a aquellos libros y manuales que acompañaban a los microordenadores al comprarlos. Auténticos compendios de información, enseñaban como funcionaban las máquinas, incentivaban al usuario a conocerlas mejor e introducían al mundo de la programación. Posiblemente una de las grandes diferencias con respecto a la informática actual por la lógica evolución de las computadoras y el lugar que ocupan en nuestra sociedad.



Vega a las nuevas generaciones y ver qué tal se desenvuelven con el Jet Pac? ¿A quién no le gusta oír a un protagonista de Microhobby o de Ocean contándonos la trastienda de aquellos días gloriosos?¿Cómo no gastar una tarde de domingo jugando al Ninjajar? Si es que disfrutar de estos raticos, lo llevamos toda la comunidad *spectrumera* en el ADN…

JO: Como bien sabéis EMS siempre ha tenido, y tiene, muy presente el homebrew. En lo personal creo muy firmemente en esos nuevos desarrollos y lo que están aportando a nuestra máquina. ZX-UNO, por otro lado, me parece que está haciendo una gran labor en la preservación hardware del sistema creando la posibilidad de que sigan surgiendo, vía FPGA, nuevos clones de nuestra máquina para siempre… o eso espero :) Todo en la escena se complementa: sin emuladores no nos hubiéramos conocido, esos emuladores nos llevaron a los NEWS, foros, IRC, etc. Luego llegó la preservación de software y revistas. Más tarde la creación de nuevos desarrollos software. Ahora son los desarrollos hardware. En el fondo TODO va unido.

Alejandro: Yo disfruto de todo lo que rodea al Spectrum como un todo. No entendería ese todo sin una parte. Mi tema favorito es el de la arqueología, es decir, indagar en el pasado para comprender lo que ocurrió pero disfruto muchísimo con los lanzamientos actuales tanto de hardware como de software.

Aprovechando el reciente resurgir del proyecto con el ánimo de sacar adelante una primera hornada de máquinas, ¿qué os parece el VRoBIT? ¿Os interesa su concepto de 'cores' a través de virtualización? ¿Veis el potencial de que pueda acabar por ser uno más de la familia Spectrum?

JO: En mi opinión, completamente personal, VRoBIT nace como un proyecto continuador del MSX y por ello tiene un aspecto visual cercano al sistema, con entradas de cartucho incluidas entre otras cosas. Posteriormente han visto la posibilidad de introducir otros sistemas vía lo que llaman virtualización pero, personalmente, lo veo una emulación software del mismo (no es clonación FPGA) sino vía software como pueda ser la Raspberry Pi, el PC o el mismo VEGA. Que no se me entienda mal, me parece perfecto la creación de dicha máquina por aquello del TODO EN UNO, ¡con puerto de cartucho incluido o joysticks de la época! Pero por razones obvias, unidades a realizar, presupuesto, precio, etc… lo hacen un producto que no me resulta atractivo para lo que me ofrece. No soy SU *target*. Personalmente, y por razones antes citadas, NO lo veo un continuador del Spectrum ni de su legado… no se lo veo ni





siquiera a VEGA que se supone es 'oficial'... En cualquier caso me parece perfecto que se hagan nuevos desarrollos hardware mientras se tenga claro lo que te ofrecen y, sobre todo, se cumpla luego con el usuario de manera seria (NO como ha pasado con VEGA +). Sin duda, una máquina así hubiera sido el sueño húmedo de cualquier chaval de la época; ¿o no? :)

En cualquier caso, ¿hacia dónde creéis que debe llevarnos el Spectrum? ¿Qué futuro le vaticináis? La sombra del NEXT es alargada, aunque las dudas siempre acechan tras el fiasco del Vega...

JF: La vida del Spectrum está íntimamente ligada a nuestra generación y a nuestros ciclos vitales. Sinceramente, creo que no se trata de una moda pasajera y que sí que nos quedan años de desarrollos por delante, aunque creo que andamos en un pico máximo de interés, posiblemente la cosa decaiga algo en el futuro. Con el Next y proyectos similares, nos encontramos con preguntas casi filosóficas, como qué se puede considerar que es un Spectrum. Hace poco vi el video de un Bomb Jack desarrollado para él y pensé que claramente eso no era mi ordenador amado. Toparemos con esos límites con bastante asiduidad y cada uno reaccionará con ellos de distintas formas. Asimismo, creo que tenemos que la preservación todavía admite algunas vueltas de tuerca más, debemos localizar aún testimonios de personas que vivieron en primera persona los años dorados y pedirles su testimonio para seguir completando el puzle de esta maravillosa historia. Ah, y creo, a diferencia de mis compañeros, que el Vega+ acabará viendo la luz, pero de una manera bastante cutre.

JO: Mal que nos pese, el futuro del Spectrum viene ligado a nosotros y cuando no estemos… en fin. Temas como la preservación de todo tipo (hard, soft, etc…) son el legado y recuerdo que podemos dejar. Aunque veo genial que se hagan cosas como NEXT o ZX-UNO es cierto que los juegos exclusivos de los mismos NO serán juegos de Spectrum, sino juegos de NEXT y ZX-UNO igual que los juegos de SAM COUPE eran de SAM por mucho que la máquina tuviera modos compatibles Spectrum. El Spectrum para míes pasado y presente… ya se verá el futuro.

Alejandro: El Spectrum tiene futuro. Yo diría, de hecho, que ya es eterno. Pero lamentablemente será muy distinto a lo que tenemos hoy día. Llegará un punto de inflexión que lleve al declive conforme vayamos haciéndonos viejos. Sin embargo es parte de la historia y siempre habrá chavales dispuestos a bucear en los orígenes de la misma forma que hoy día se estudia el cine mudo. Nuestro mayor logro será en el futuro si todos esos chavales ven imprescindible hacerse con nuestros libros o escuchar nuestros podcast para entender aquella época.

JMV: No creo excesivamente en un "futuro" del Spectrum, sí en una escena de gente como nosotros cuya pasión la redirigen en desarrollos en lugar de libros o podcasts. En 20 años quedará poco del Spectrum, en 40 casi nada. Pero el presente es apasionante en cuanto a cantidad de información y proyectos, ya nos preocuparemos de otras cosas cuando lleguen. Para mí el ZX Spectrum es un 98% pasado, sé que suena un poco duro así escrito pero… Estar hablando en 2017 de cómo será el Spectrum del futuro se me antoja un debate bastante anacrónico. Esto no significa que los actuales proyectos sobre FPGA no me parezcan valiosísimos: es preservación de hardware y por tanto no tienen precio, pero a nivel usuario quizá no supongan tanto.

¿Se podría vaticinar que esta 'moda', o interés, actual por la época del Spectrum se desvanecerá cuando gente como vosotros -o nosotros- desaparezca de la escena? ¿Nos convertiremos de alguna forma en bibliografía?

«Lo más triste para nosotros es saber que Azpiri no tendrá el libro en sus manos. Sí lo hará su hija Lorena, lo cual será emotivo»



JMV: Sí. Para empezar, se desvanecerán los protagonistas. Lo más triste para nosotros es saber que Azpiri no tendrá el libro en sus manos. Sí su hija Lorena, lo cual será emotivo. Hablé con él unos meses antes de su fallecimiento, sobre cómo hacía sus tipografías o cómo manipulaba los materiales para lograr efectos. Rescatamos el audio de aquello, es conocimiento registrado. Es un legado. Lo que no hagamos ahora, se perderá. Lo que no digamos, lo que no escribamos, en 20 años nadie lo va a hacer. Todo lo que quede es lo que cada uno de nosotros hagamos ahora dentro de nuestras limitaciones. En EMS lo llevamos haciendo desde el 96, y más intensamente desde 2011 con el podcast, y ahora con los libros. Pero en fin, a lo que aspiramos como mucho es a entretener al lector. Cuando no interesemos dejaremos de estar en este mundillo. Yo al menos.

¿La situación actual del Speccy es de alguna forma comparable a los 80?

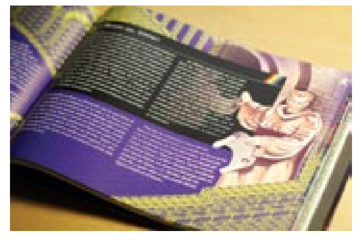
JF: Ahora vivimos la época del amor al Spectrum. En los 80, la máquina era muchas cosas: negocio, posibles salidas laborales de calidad, apoyo al desarrollo de otras actividades, futuro, innovación…Ahora, salvo cuatro iniciativas puramente de mercadeo que ha



EL MUNDO DEL SPECTRUM; ¡TOMA 1ª!

A finales de octubre de 2016 apareció el primer libro de El Mundo del Spectrum. Tras haber captado nuestra atención a través de varios teasers y pistas en redes sociales y su propia web, a principios de mes se revelaba por fin que editarían un libro sobre el Spectrum y que sería publicado por la editorial Dolmen. «Abarca todo lo esencial del universo de nuestro ordenador. La vida de Sinclair, sus inquietudes, la llegada a España del ordenador, la historia de los protagonistas del soft español, el Spectrum por el mundo o los desarrollos actuales... Todo tiene su sitio y todo ello unido conforma *El Mundo del Spectrum*». Un libro cuidado al máximo, redactado con mimo aprovechando toda esa experiencia acumulada del equipo y que forma un tándem perfecto junto a esta segunda entrega.











El trabajo de documentación y preservación histórica de *El Mundo del Spectrum* es impresionante. ¡Gracias chicos!

habido, el resto de lo que lo rodea proviene de gente que hace las cosas por cariño: increíbles juegos, diseños imposibles, revistas chulísimas, *podcasts*, blogs, preservación, libros… El motor principal de todo esto es la felicidad que nos proporciona.

JO: Como mínimo es un momento en que hay una comunidad o escena tangible, cuando eramos críos cada uno estaba en su casa y poco más, con la mítica Microhobby como nexo de unión. En la actualidad tenemos muchas cosas buenas: preservación de todo tipo, publicaciones, *podcasts*, blogs, revistazas como la vuestra, etc… y además ¡el *homebrew*!, esos nuevos desarrollos para sistemas retro que están nutriendo nuestra máquina de nuevos mundos por explorar y, en algunos casos, jugabilidades nuevas que no existían en la época.

JMV: El mejor momento era cuando ibas a una tienda de videojuegos y todo a tu alrededor era Spectrum. Cuando había anuncios en la televisión. Cuando esperabas nervioso el lanzamiento del *Game Over* o el *Fernando Martín*. Pero si la pregunta es si ahora es el mejor momento para investigar el Spectrum en profundidad, para conocer a sus protagonistas o para estudiarlo, sin duda sí lo es.

Alejandro: Son momentos muy diferentes. Desde luego el origen y su fase comercial fue la más apasionante. En cualquier caso tenemos que ser conscientes de que el momento actual es muy intenso y disfrutable y debemos darnos la enhorabuena de que la fiesta continúe.

Pregunta: ¿es cierto que a Javier Ortiz le llaman grande por lo desmesurado de su órgano?
JO: Esto...ammm...

JF:Consideraciones biológicas aparte, Javi es Grande por cosas que no se ven pero se sienten. Y sí, es cierto, Morales nos contó que la pértiga del Livingstone lo tuvo a él como modelo.

JMV: No tengo experiencia directa. Noto que camina encorvado a veces.

Alejandro: Como creador del "apodo" he de decir que no conozco las dimensiones del órgano de Javi. Surgió de forma espontánea y es que todos los que le conocéis sabéis que es un tío muy grande, no por fuera sino por dentro.

¿Algo más que queráis contarles a vuestros/nuestros lectores?

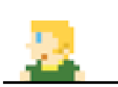
JF: Que gracias por estar ahí, que su aliento es nuestra gasolina, y que esperamos que les guste el libro y que les ayude a conocer pedacitos de esa historia *sinclariana* que es la suya también.

JO: Que espero disfruten mucho del libro y, por supuesto, de todo lo bueno que ofrece en la actualidad el Spectrum a todos los niveles. Añado, además, que sois unos cracks ;)

JMV: Que sin ellos nada de lo que hacemos tendría ningún objeto. Ellos decidirán cuándo no merecerá la pena seguir con lo que hacemos ;-)

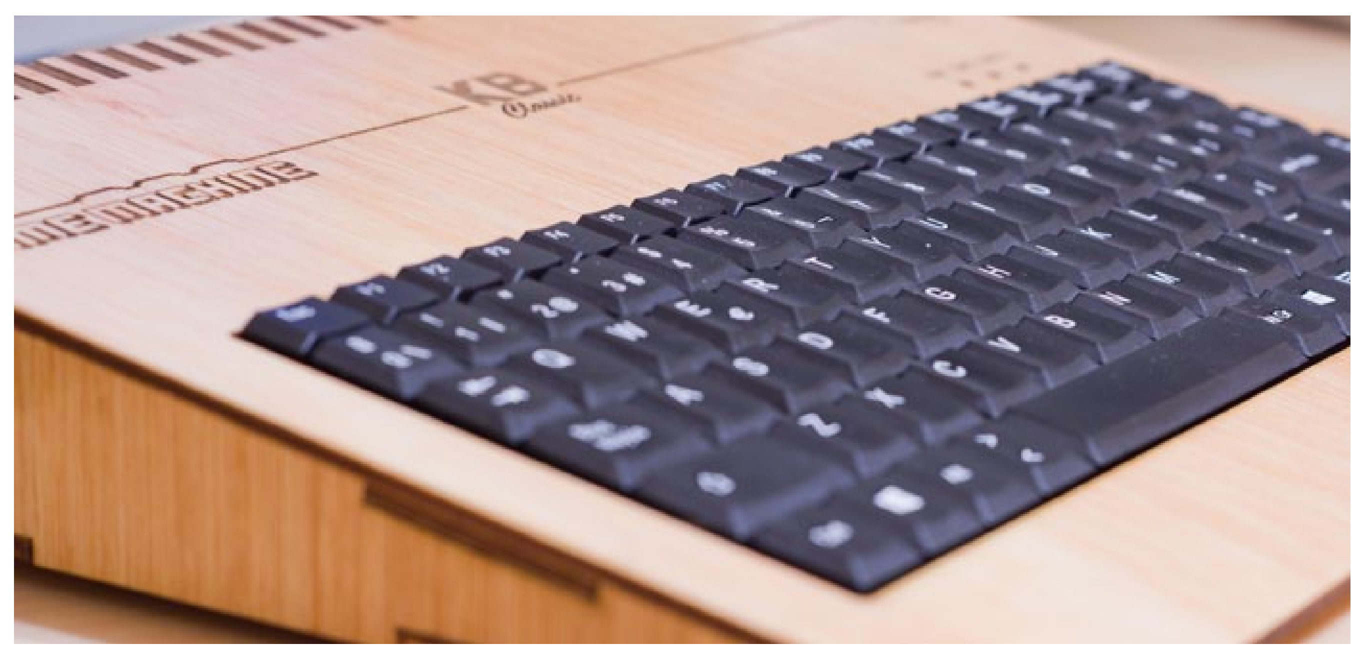
Alejandro: Nuestro agradecimiento por sus constantes muestras de cariño. Nos seguiremos leyendo y escuchando espero que por mucho tiempo. Y a vosotros, enhorabuena por tan magnífica revista.





Analizamos la Time Machine KB Classic de TOAD. Un ‘todo-en-uno’ a tener muy en cuenta

Fieles a su concepto de utilizar una Raspberry Pi como corazón de la máquina, este nuevo sistema de los asturianos mantiene la misma filosofía de producto artesanal que el joystick arcade anterior



TOAD ha vuelto a apostar por el aspecto de madera cruda barnizada en lugar de la pintura de su anterior Time Machine KB.

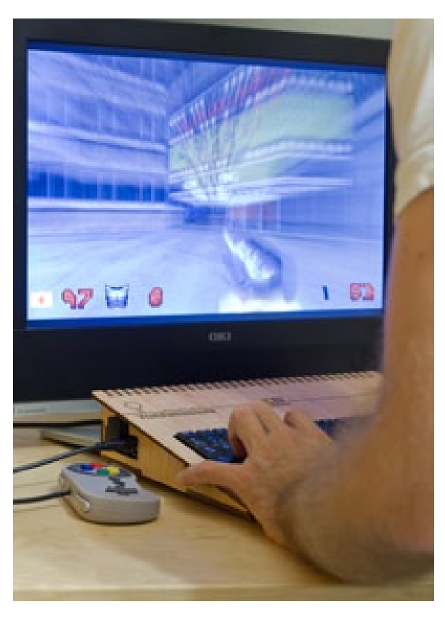
EN ESTE CASO EL MANDO ARCADE DE LA RETROCONSOLA TIME MACHINE V3 SE SUSTITUYE POR UN TECLADO MEDIANTE EL QUE LAS SENSACIONES DE ESTAR FRENTE A UN ORDENADOR ANTIGUO SE MULTIPLICAN y de paso posibilitan que manejar los emuladores de ordenadores como Amiga, Spectrum o C64 sea mucho más sencillo y natural. ¡Vamos a echarle un vistazo!

Lo primero que quizás llame la atención de este KB Classic de TOAD es su configuración *viejuna*, es decir, todo el hardware del ordenador, incluso el teclado, están incluidos en la misma carcasa, al modo habitual de los sistemas de 8 o incluso 16 bit. En un principio puede que el teclado tipo portátil os eche un poco para atrás, pero la verdad es que tras haber estado *trasteando* un buen puñado de horas no tenemos queja, y la verdad es que podríamos trabajar perfectamente desde el ordenador sin echar de menos volver a nuestro PC habitual. Es más, este texto está escrito y el artículo maquetado íntegramente desde el aparato de TOAD. Incluso las imágenes han sido *tocadas* en GIMP a partir de los JPG exportados desde Lightroom en Mac. Con esto lo único que queremos constatar es que, además de ser una máquina preparada para jugar a juegos clásicos, también nos servirá para muchas más cosas, y de hecho hay cantidad de software compatible que nos espera por ahí fuera, como veremos un poco más adelante.

También está diseñada pensando en la programación y el desarrollo. Quizás no a gran escala, pero sí que es cierto que podréis crear vuestros propios programas usando por ejemplo Scratch, un popular entorno de desarrollo de videojuegos pensado para que los más jóvenes de la casa se inicien en este ‘noble’ arte, y en está última versión se ha incorporado una versión de CPCtelera o Python. Para mentes inquietas.

Pero centrémonos primero en su función primigenia: la de emular sistemas antiguos: «Hemos aprovechado su lanzamiento para presentar el nuevo software 3.5 que







Emulation Station también es personalizable. Arriba a con el tema que imita el aspecto del Workbench de Amiga. Arriba a la derecha, la versión nativa de *Duke Nukem 3D* a pleno rendimiento.

Gracias a su funcionalidad y potencia, TOAD Time Machine puede convertirse en un ordenador completo más en el hogar

se incluirá en todos nuestros productos posteriores a Time Machine V2 de forma gratuita», reza la web oficial de Toad, y es que posiblemente, además de la ligereza y el acabado en madera lacada de okume, la diferencia más notable con respecto a su predecesora esté precisamente en los programas que acompañan a este pequeño pero versátil ordenador. Aun manteniendo la misma filosofía que en productos anteriores (la emulación de sistemas más o menos clásicos centralizados en Emulation Station), como comentábamos antes la opción de controlar los programas mediante el teclado integrado ofrece un abanico de posibilidades mayor y más interesante para los manitas que pululen por casa.

Cuando abrimos el paquete TOAD ya nos proporciona una tarjeta SD que incluye todo lo necesario para que el ordenador funcione nada más conectarlo a una toma de corriente de casa y a un monitor o televisor. De hecho, incluso se han incorporado algunos juegos *homebrew* (también patrios) para que empecemos a disfrutar desde el primer momento en que se pone en marcha. Por si esto no bastara, siempre podremos añadir más juegos mediante la nueva característica incorporada en el software, que permite conectarse a la base de datos TOSEC de archive.org, descargar lo que nos interese y posteriormente un *script* hará todo el trabajo necesario para moverlo a su

Así es la KB Time Machine Classic de TOAD





En un lateral se sitúan los conectores USB (uno de ellos ocupado para la conexión del teclado a la placa), y el conector del cable Ethernet. Detrás, las salidas de audio/vídeo y corriente eléctrica.



carpeta correspondiente para que aparezca en el listado de títulos disponibles de los respectivos emuladores. También podemos optar por transferir nuestros ficheros desde el ordenador a la KB Classic a través de algún cliente de FTP, o bien a la vieja usanza: conectando un pendrive a alguno de los puertos USB disponibles, o en la propia tarjeta SD del sistema, aunque esto último quizás sea algo más complicado, ya que el formato de dicha tarjeta es característico de Linux y no se puede escribir en ella desde Windows o Mac de forma sencilla.

La emulación en Raspberry Pi está bastante avanzada, y existen emuladores de todos los sistemas principales con una compatibilidad más que notable y un avance imparable por parte de la comunidad. Preinstalados en la máquina vienen ya muchísimos de estos emuladores, 40 activos simultáneamente (algo que en versiones anteriores del software era imposible): Amstrad CPC, Spectrum, MSX, Amiga, Super Nintendo, Mega Drive, Neo-Geo, NES, MAME y todas esas placas arcade emuladas… en fin, de todo y más. Los emuladores están además perfectamente configurados por defecto, y funcionan a la primera con el mando de control tipo gamepad de Super Nintendo incluido, aunque si queréis podéis configurar algún otro mando que tengáis por casa, como los 8Bitdo u otros mandos bluetooth. Por otro lado su nivel de compatibilidad es bastante alto, aunque algunos flaquean más que otros. Por ejemplo, la emulación de juegos para MS-DOS es bastante irregular, mientras que otro software para ordenadores Amiga o Atari ST también nos ha dado guerra. Ya sabéis que todo es probar, seguir intentándolo y liarnos la manta a la cabeza con aquel juego o programa que se nos resiste… Hemos llegado a probar juegos para PSX, como *R-Type Delta* o *Ridge Racer*, con resultados francamente espectaculares.



RASPBERRY PI 3B

Un versátil mini ordenador

Gracias a la potencia de la última versión de esta pequeña placa, que incorpora un procesador Quad Core a 1.2GHz, 1GB de RAM y salida HDMI entre otras características, los desarrolladores han conseguido sacar un gran partido y existen emuladores para multitud de sistemas.

TODO BAJO CONTROL

Un mando para gobernarlos a todos

Tanto mediante bluetooth como USB, es posible conectar muchos tipos de mandos de control a la Time Machine, configurarlos y disfrutar de este modo de una forma más fidedigna por ejemplo a los títulos para consola. Los modelos de 8bitdo son una gozada para los juegos de SNES o NES.

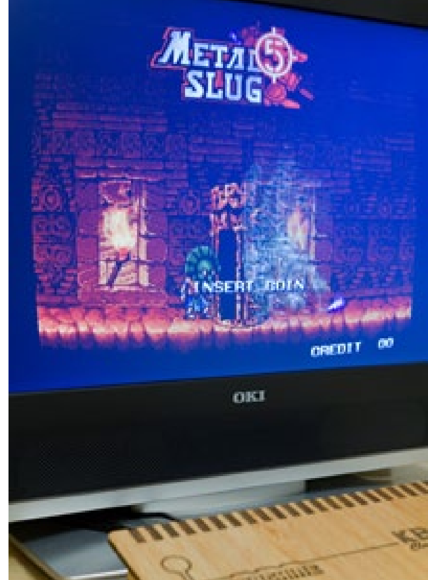
LA CARCASA

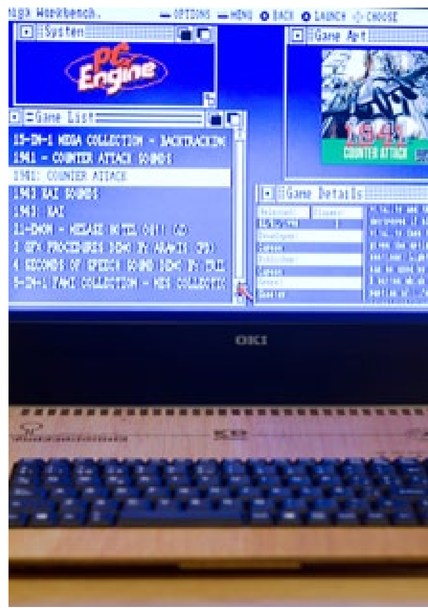
El envoltorio de la máquina

Nuevamente TOAD apuesta por una fabricación artesanal en madera lacada de okume de 4 mm. de espesor, cortada y pirograbada por láser. El resultado es bastante satisfactorio y las medidas muy adecuadas, aunque quizás hubiéramos preferido que en conjunto pesara un poco más.

Nos ha encantado por otro lado la inclusión de conversiones de juegos como *Duke Nukem 3D* o *Quake 3*, que funcionan a las mil maravillas y que se pueden ejecutar también directamente desde una de las pantallas dedicadas desde Emulation Station. También es posible 'instalar' otros juegos, como las conversiones de *Maldita Castilla* o *Super Crate Box* para Raspberry

Podrás jugar a la mayoría de tus juegos clásicos favoritos. La emulación en Raspberry Pi está muy avanzada



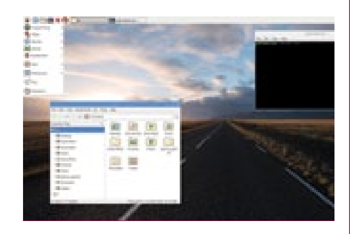


Configurar un ratón bluetooth sin cables y arrancar SCUMMVM para disfrutar de las aventuras gráficas de toda la vida. ¡Incluso los más pequeños de la casa se atreven a dar sus primeros pinitos!

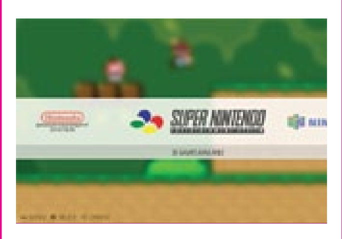
Pi que están disponibles desde la web oficial de YoYo Games.

Las opciones para configurar tanto la máquina como su software, así como los periféricos que conectemos, están siempre presentes desde un menú especial dentro de Emulation Station, o bien pueden ser 'llamados' desde la consola o desde el entorno gráfico de Raspbian. Así pueden configurarse la WiFi de casa o un ratón inalámbrico mediante bluetooth, por ejemplo. Por el momento no hemos tenido ningún problema a la hora de hacer funcionar todo tipo de periféricos. Hay que mencionar también la incorporación de emuladores que funcionan mediante los 'cores' Libreto, algo menos intuitivos de personalizar en comparación con otros emuladores 'nativos' del sistema, pero que son el camino a seguir visto lo visto en la escena de emulación, sobre todo si tenemos en cuenta los *shaders* (efectos gráficos para simular tipos de pantallas y/o monitores), que no paran de aparecer, y que pretenden imitar lo mejor posible las pantallas antiguas, tenemos también entretenimiento para rato probando o incluso configurando nuestro propio *shader*.

Todos los emuladores poseen un menú de configuración que puede 'llamarse' en cualquier momento apretando una combinación de teclas y/o botones en el mando, y a partir de ahí personalizar la experiencia lo más posible a nuestro gusto. El propio Emulation Station también es personalizable, y así hemos probado algunos temas de apariencia



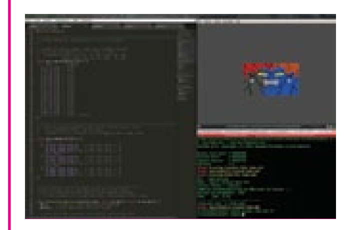
RASPBIAN
El sistema operativo sobre el que se sustenta el corazón de la Time Machine KB Classic es una distribución del sistema operativo GNU/Linux basado en Debian. El entorno gráfico llamado PIXEL (Pi Improved Xwindows Environment, Lightweight), proporciona un sistema de ventanas amigable desde el que navegar por Internet, componer música, realizar retoque fotográfico o usar Libre Office.



EMULATION STATION
Para el trabajo de emulación TOAD ha centrado su trabajo en configurar el conocido paquete de *front-end* Emulation Station (ES). Diseñado por Alec Lofquist y Nils Bonenberger, el programa permite cargar fácilmente los emuladores correspondientes cuando seleccionamos algún juego desde los menús. No es exclusivo para Raspberry, pero su ligereza lo hace óptimo para este hardware.



EMULADORES
Aunque Emulation Station se encargue de hacer que la selección de juegos sea amigable y atractiva, no sería nada sin la ayuda de los diferentes emuladores existentes para la Pi. Desde MAME hasta SNES, pasando por PSX, Mega Drive, Spectrum o Atari 2600, la elección es tremenda, y la máquina de TOAD viene con 40 de estos emuladores ya preinstalados y configurados.



PROGRAMACIÓN
Otro de los pilares sobre el que TOAD incide es en la posibilidad de hacer todo el trabajo de programación de un videojuego para sistemas clásicos desde la propia máquina, y así recuperar sensaciones de años atrás. La prueba está en la inclusión de la CPCtelera en el software que acompaña la máquina, pero también en la presencia de Scratch, un *framework* pensado para el aprendizaje.

El pack incluye un versátil mando USB con cable a imitación del original de Super Nintendo

además del que viene por defecto de TOAD (TTM) y que son fácilmente descargables desde el menú de esta aplicación. Nos han encantado 'Workbench', con ese aspecto amiguero tan chulo, o 'Pixel', que también es bastante aparente y además muestra los listados de juegos que tengamos indexados con descripción y pantallas de manera muy gráfica. De hecho, aunque desde Emulation Station tenemos a mano un universo bastante amplio de opciones, si nos atrevemos a profundizar algo más en la máquina y su sistema basado en Linux Raspbian, entonces la experiencia puede ser mayúscula gracias a la imponente función de instalación de paquetes. Así hemos instalado por ejemplo GIMP, ASE Sprite, Grafx 2, Cubic Player o Milktracker.

No hay que desdeñar asimismo la capacidad de la máquina como reproductor de nuestros vídeos, películas, series e incluso música. Gracias a KODI, un derivado del conocido XBMC que comenzó su exitosa andadura en los tiempos de Xbox, podréis reproducir este tipo de archivos audiovisuales desde un dispositivo externo debidamente conectado, o incluso como es nuestro caso, a través de la red interna en casa conectado a un servidor puesto en marcha por Plex en nuestro viejo, pero fiable, iMac.

La nueva Time Machine KB Classic de TOAD es una máquina de emulación compacta, versátil y muy divertida. Gracias a la configuración que trae incorporada por defecto el sistema evitaremos innecesarios líos y perder el tiempo poniendo a punto los diferentes programas, además de que la serie de juegos *homebrew* ya incluidos son un guiño al trabajo de la comunidad retro/indie de nuestro país y del ámbito internacional. En cualquier caso, siempre tendremos la posibilidad de incorporar los juegos para los emuladores que queramos usando alguna de las múltiples posibilidades que tenemos a nuestro alcance. El corazón de la Raspberry Pi 3 es lo suficientemente potente como para que corran con fluidez la mayoría de los emuladores, y aunque personalizar las opciones de algunos de estos emuladores nos puede costar más trabajo, os aseguramos que el esfuerzo merecerá la pena. Y si queréis ir más allá de la emulación de sistemas clásicos o los juegos en general, no olvidéis que Raspbian y el hardware de la Raspberry dan para mucho. Los más manitas disfrutarán de lo lindo, sin duda, e incluso puede ser una excusa para aprender Linux.

Nos hubiera encantado que la caja pesara un pelín más para dar mayor sensación de solidez, pero quizás el punto a mejorar sea la ausencia de un botón de apagado al uso, integrado en la propia máquina. Podréis apagar el sistema desde los menús por software, pero para encenderla de nuevo habrá que desenchufar y volver a enchufar. Existen soluciones para esto, pero estamos seguros de que ganaría mucho si se consiguiera integrar en la carcasa un interruptor como el que encontráramos en un Atari ST o un Amiga, por ejemplo.

En conclusión, la KB Classic nos ha convencido muchísimo. Hemos estado 'jugando' con la máquina a fondo durante las últimas semanas, probando una gran parte de sus características, poniendo a prueba los emuladores y otros paquetes de software, la hemos utilizado como reproductor multimedia, para navegar por Internet, procesar imágenes, incluso escribir y maquetar este artículo, y aún así no hemos agotado sus posibilidades ni mucho menos. ¡Muy recomendable!

Christophe PETIT (Chris94) y Kukulcan: «Hacer un juego estilo *Dungeon Master* en CPC es horriblemente difícil»

La escena 'cepecera' se mueve y varios son los proyectos más esperados. Hemos hablado con el dream team detrás de *The Shadows of Sergoth*, el alucinante *dungeon crawler* en desarrollo para Amstrad CPC que tanto está dando que hablar.

NO ES HABITUAL QUE UN JUEGO DE ROL DE EXPLORACIÓN DE MAZMORRAS Y PERSPECTIVA EN PRIMERA NA ESTILO *DUNGEON MASTER* ATERRICE EN UN ORDENADOR DE 8 BITS, Y MENOS CON TANTAS GARANTÍAS DE ÉXITO COMO ESTE TÍTULO. Y a pesar de que, de momento, no es un proyecto que esté haciendo demasiado ruido en la escena, sí que es cierto que más de una ceja se ha enarcado al ver los primeros pasos del título creado por un grupo de viejos conocidos de la escena CPC. Hablamos con Chris94, el 'cabecilla' de todo este tinglado, para que nos cuente algo más de un nuevo juego que situará el listón del ordenador de Amstrad muy alto.

Muchas gracias por aceptar nuestras preguntas. The Shadows of Sergoth... un nombre realmente molón. ¿Cómo surgió?
Chris94: El placer es mío. Bueno, respecto al nombre, primeramente quería llamarlo *The Dungeon of Sergoth* pero no era lo suficientemente original. Después encontré que *The Shadows of Sergoth* era más misterioso, reflejando las sombras (*nota de traducción: shadows = sombras*), las fuerzas secretas que se ocultan ahí. Inventé el nombre 'Sergoth' a raíz de otros nombres malignos de RPGs.

Hay un absoluto dream team detrás de *The Shadows of Sergoth*. ¿Cómo acabasteis trabajando juntos?
Chris94: Muchas gracias. Cuando empecé, en mayo de 2015, solo compartía arte conceptual con Kukulcan, el *webmaster* de CPC-POWER, a través de *e-mail*. Entonces empecé a crear el primer motor gráfico con muros y suelos en un laberinto de 32x32 cuadrados. Kukulcan contactó a CED, uno de los mejores diseñadores gráficos en el CPC, y CED me ayudó a hacer mejores combinaciones de muros, suelos, puertas... Luego contacté con Tom & Jerry, quien me dio algunos sonidos. Y entonces Kukulcan y CED trabajaron en la intro mientras yo trabajaba en la parte jugable. Tras ello, Kukulcan contactó a otra gente como RayXambeR para las músicas, MiguelSky para la traducción al español y otra gente para el equipo de testeo.

El género RPG no es precisamente de los más prolíficos en el Amstrad CPC. ¿Por qué hacer un juego así? ¿Cómo comenzó el proyecto? ¿Cómo fue el proceso desde el «molaría hacer algo así» al ponerse manos a la obra?
Chris94: Abreviando: en 1991, un amigo me enseñó *Dungeon Master* en su Atari ST, y me di cuenta de lo mal que estaba envejeciendo mi amado CPC 6128. En 2006 intenté pensar en algo del estilo de *Dungeon Master*, pero lo abandoné rápidamente. En mayo de 2015 hice algunas artes conceptuales inspiradas en *The Eye of the Beholder*, en tamaño de ventana y perspectiva. Explico esto en la primera parte del *making of* en Youtube. Entonces hice el primer motor gráfico, que para mi sorpresa era bastante rápido. Pero no estaba seguro de si sería posible hacer un juego estilo *Dungeon Master*. Si no teníamos ningún juego así hace 30 años era posiblemente debido a que era imposible o muy difícil de hacer. De hecho, es horriblemente difícil hacerlo, pero muy interesante, tal y como explico en el vídeo. Así que lo fui haciendo pasito a pasito para ver cuán lejos podía llegar. Entonces implementé reglas modificadas de Microlite, una simplificación extrema de AD&D.

Todo RPG molón necesita una historia chula detrás. ¿Qué ocurre en *The Shadows of Sergoth*? ¿Nos podéis adelantar un poco sobre la trama?
Chris94: Hmmm, no me gustaría arruinar la sorpresa sobre la historia escrita por mi amigo Kukulcan. En otro mundo, ha habido una horrible guerra. El enemigo ha sido derrotado y ha desaparecido totalmente. Pero, ahora, la gente y los animales están desapareciendo de la capital, y a la gente al mando le da igual. Decides investigar en solitario cuál es la fuente del problema, ya que nadie se atreve a unirse a ti. ¿Serás capaz de derrotar la mayor amenaza desde el final de la guerra?





El acabado de *Shadows of Sergoth* está siendo exquisito por el momento. Desde el menú de inicio hasta la propia interfaz durante la partida. ¡Excelente!

Kukulcan: Espero que la historia no sea muy mala. Quería resaltar a varios protagonistas del proyecto. La historia es muy importante en un RPG.

Lo que hemos visto nos ha dejado anonadados. Buenas animaciones, una velocidad más que decente, buenos gráficos... ¿Que problemas habéis encontrado para meterlo todo en 128 KB de memoria? ¿Qué nos podéis contar sobre esos trucos gráficos que podemos ver? Estamos seguros de que estáis usando interesantes trucos de programación



para sacar el mayor partido posible a la potencia gráfica del CPC...

Chris94: Lo explico en detalle en el *making of*. La principal dificultad es el tamaño del código dedicado a la parte jugable, ¡casi 50.000 líneas de ensamblador ahora mismo! Esto es faraónico. He usado trucos para mostrar el mínimo de píxeles entre dos *frames*, y he deshabilitado las interrupciones. El escenario está hecho como si fuera un puzle, con *tiles* codificados generados por macros de Excel, porque es prácticamente imposible programar esto manualmente. Para meter todo esto en 128 KB, el código tiene que estar perfectamente optimizado. He tenido que reescribir partes hasta 5 veces, como el motor jugable.

¿Qué herramientas se están empleando en la creación de *The Shadows of Sergoth*?

Chris94: Paint, Paint Shop Pro 7 —una versión muy antigua que fue una vez regalada por Jasc—, Photoshop, Excel 2013 y Winape.

Hay un montón de nuevas expansiones para el Amstrad CPC, como sistemas de almacenamiento masivo y expansiones de memoria. ¿Planeáis soportar alguna de ellas? ¿Existe la posibilidad de una versión 'extendida' de *The Shadows of Sergoth* que pudiera aprovechar las ventajas de dispositivos como la M4 o el X-MEM?

Chris94: Una versión extendida, o un segundo episodio, podría ser como el *Eye of the Beholder 2* o el *Lands of Lore*, con exteriores, bosques, ciudades... Pero el problema no es tanto un problema de memoria como la dificultad en sí de programar un juego tan enorme en ensamblador. No estoy seguro de hacer un episodio 2 algún día, porque ya ha sido lo suficientemente difícil hacer éste. Pero voy a liberar el código fuente, profu-

«No estaba seguro de si sería posible hacer un juego estilo *Dungeon Master*»





samente comentado en inglés, las especificaciones, los documentos de diseño y las aclaraciones pertinentes, así que cualquiera podrá ser capaz de crear un juego nuevo.

Hablando de almacenamiento... ¿Hay diferentes niveles y jefes finales en el juego? ¿Cómo de grande será *The Shadows of Sergoth*? ¿Deberíamos empezar a cazar discos de tres pulgadas en sitios de compraventa?
Chris94: No os contaré cuántos niveles componen el juego porque entonces no habría sorpresas. Pero sí diré que será más o menos equivalente a *Dungeon Master* o *Eye of the Beholder*. No quiero hacer centenares de niveles vacíos; éstos deberían ser divertidos de explorar, con muchos objetos para recoger, muchos monstruos a los que combatir y algunos puzles que resolver. Por supuesto, habrá un jefe final; siempre hay un jefe final. El juego será gratis para descargar, pero también deberíamos vender algunas cajas con disquete y manual.

Hay muchas variables a tener en consideración al analizar *The Shadows of Sergoth*. Hay un montón de objetos diferentes con los que interactuar, un sistema de inventario, armas, estadísticas... ¿Cómo es el proceso de calibrado de la dificultad de un juego como éste? ¿Cómo de largo es, comparado con el desarrollo, el proceso de equilibrar un juego ambicioso como éste?

Chris94: *The Shadows of Sergoth* es un típico *dungeon crawler* con objetos para recoger, un inventario que controlar, hechizos, monstruos con los que pelear, mecanismos que activar... También hay algunas cosas innovadoras, como ilusiones o suelos que se mueven. Calibrar la dificultad del juego y el sistema de niveles es mi próximo reto. He visto ya demasiados juegos arruinados por una dificultad excesiva, especialmente en el CPC. Primero he jugado a un montón de *dungeon crawlers* para hacerme a una idea de qué NO tengo que hacer. Por ejemplo, la necesidad de comer mientras estás durmiendo de tal manera que te mueres de hambre en sólo dos horas... ¡NO! Tiradas pésimas de dados que hacen que te maten hasta las moscas... ¡NO! He puesto un montón de parámetros ajustables en el juego: el nivel de los monstruos, la eficiencia de las protecciones, armas, hechizos, pociones, equipamiento mágico... Habrá varias maneras de recuperar fácilmente tu energía o puntos de magia. Habrá *checkpoints*, así que no tendrás que empezar el juego desde el principio cada vez que mueras. Habrá formas de evitar situaciones demasiado peligrosas, o poder escapar de luchas desastrosas a partir de cierto punto. Y lo más importante: he hecho una demo, no sólo para enseñar el juego, sino para permitir que los *alpha testers* puedan decirme qué está bien y qué no, si entienden la interfaz, cómo funcionan el ataque y la defensa... Tampoco estoy diciendo que lo vaya a lograr, aun así.

Las cosas están listas cuando lo están, pero tenemos que intentarlo: ¿Sabéis más o menos cuándo estará listo para ser publicado *The Shadows of Sergoth*?

Chris94: Estamos ahora mismo implementando los últimos monstruos. Después tocará implementar los puzles y el diseño de niveles, además de alguna que otra animación. Necesitaremos también testear las campañas, aunque regularmente voy corrigiendo *bugs*. Todavía necesitamos tiempo antes de que esté terminado.

El Amstrad CPC es una de nuestras máquinas favoritas. ¿Qué pensáis del sistema en sí y de sus limitaciones? ¿Cómo veis la escena actual de Amstrad? ¿Qué pensáis de los nuevos juegos que se publican hoy en día? ¿Tenéis algún favorito?
Chris94: El Amstrad CPC 6128 me impresionó en 1986. ¡Incluso juegos pequeños como *Buggy 2* eran increíbles! Me encantaba la manera en la que podíamos aprender a hacer juegos en BASIC. A día de hoy aún pienso que el sistema fue construido de manera brillante, comparando el poder de su Z80 a

El juego incluirá un útil mapa situado bajo la ventana donde se desarrolla la acción, pero seguro que os vendrá bien ir dibujando el vuestro aparte en una libreta. Consejo rolero.



4MHz. Respecto a las limitaciones, me fastidia la organización de la memoria de vídeo, especialmente cuando queremos *sprites* rápidos. En referencia a la escena actual, hay grandes demos, como la actualización de *Shadows of the Beast* de Logon System. Y los nuevos juegos también son muy chulos, como los plataformas de grupos españoles, *Outlaws*, *Pinball Dreams*, *Ghost'n Goblins CPC+*, *Street Figher II 128K*... El CPC está entregando ahora su verdadero potencial. Aun así, no tengo ninguno favorito, ya que no suelo jugar con el CPC.

Kukulcan: Adoro el Amstrad CPC y sus juegos (*Gryzor*, *Army Moves*, *Barbarian*, *El Capitán Trueno*...) Mi primer ordenador fue un CPC 464 + DDI-1 [*Nota: disquetera externa*] + 64 KB extra de memoria. El CPC no está muerto; cada año se crean nuevos buenos juegos y demos. Por el placer de hacerlo y a mi modesto nivel, continúo participando en pequeños juegos de pensar, ayudo a otros y participo en pequeños proyectos.

Hablando de juegos nuevos para el sistema: ¿qué falta aún en el Amstrad CPC? ¿Qué tipo de juegos debería intentar desarrollar la gente para tener un abanico de opciones más completo?

Chris94: La última frontera es un *Wolfenstein*





¡A LAS MAZMORRAS!

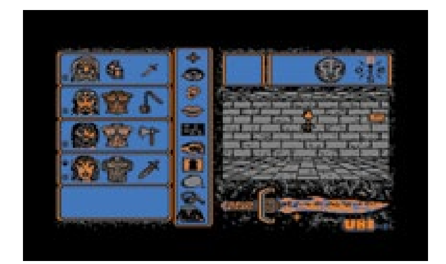
No son muchos los juegos que podemos encontrar en Amstrad CPC (o en algún otro ordenador de 8 bits) que sigan la estructura y mecánica de un juego como *The Shadows of Sergoth*.



Tales of the Unknown: Volume I – The Bard's Tale
Interplay - 1988



Inquisitor: Shade of Swords
Chip - 1987



Le Maître des Âmes
Ubisoft - 1987



Bloodwych
Image Works - 1990



Obviamente, al principio del juego podremos seleccionar un personaje con sus características determinadas e historia.







3D. Optimus6128 está haciendo un gran trabajo, pero aún está lejos de tener algo jugable. También me gustaría ver un buen juego de golf, como el primer *Golden Tee Golf* de arcades. Y, por supuesto, un *Legend of Zelda* como el que empecé en mi ahora sitio abandonado: http://cpc-aventure.chez-alice.fr/divers/zelda/zelda.htm

Kukulcan: Una vez que *The Shadows of Sergoth* esté terminado será una buena oportunidad para pensar en la realización de algún estilo de proyecto que no se haya visto aún en un Amstrad CPC. Por mi parte, tengo tres proyectos en mente, no grandes, pero sorpresa...

Permitidnos nuevamente daros las gracias por vuestra amabilidad y vuestro tiempo. ¿Hay algo que queráis añadir para nuestros lectores?

Chris94: Muchas gracias por el interés en nuestro juego. Esperamos que lo disfrutéis una vez esté disponible.

Kukulcan: Larga vida al Amstrad CPC y que no se pierda la pasión. Mientras haya planes para hacernos soñar y se materialicen, así como un público para jugarlo, entonces la aventura seguirá por muchos años.

Thimbleweed Park

«Fuimos conscientes de que estábamos construyendo un juego para fans de nuestros antiguos juegos»

Ron Gilbert, Gary Winnick y David Fox, entre otros, volvían a trabajar juntos tras su paso por Lucasfilms/LucasArts para crear una aventura inolvidable en la que controlamos hasta 5 personajes distintos, a lo largo y ancho de *Thimbleweed Park*, un pueblo de la América profunda donde nos aguarda más de una sorpresa...

UNA AVENTURA DISPARATADA, MISTERIOSA Y CON ESE AIRE OCHENTERO TAN DE MODA ÚLTIMAMENTE. Queríamos saber un poco más acerca de esta nueva colaboración de talentos y conseguimos hablar nada menos que con David Fox, diseñador, programador y escritor que formó parte del equipo inicial de Lucas en algunos títulos inolvidables, como *Zak McKracken* o *Maniac Mansion*. De igual modo, hablamos con Octavi Navarro, un joven artista del píxel afincado en Barcelona que fue elegido para darle forma a todos esos parajes que estos genios de las aventuras habían concebido en sus extrañamente amuebladas cabezas...



Foto de carnet de David Fox

¿Cuál fue tu trabajo en *Thimbleweed Park*?
Contribuí al diseño, me encargué de buena parte de la programación, muchos de los efectos de sonido, la iluminación… Mis áreas del juego incluyen todo con la excepción del hotel y las alcantarillas.

¿Cómo fue eso de trabajar otra vez con tus amigos Ron y Gary?
Supe que quería formar parte del proyecto tan pronto como me enteré de su existencia, pero me preocupaba que mi recuerdo de cuán divertido era trabajar con ellos no estuviera a la altura de la realidad. Cuando pienso en el tiempo que pasé en Lucasfilm/ LucasArts, los mejores recuerdos son de trabajar con ese increíblemente creativo equipo, y no estaba seguro de si podría 'volver a casa'. Pero bastaron 5-10 minutos de nuestra primera sesión de *brainstorming* para quitar de en medio todos esos años y sentir que estábamos de vuelta al ruedo.

Hubo alguien que dijo hace unos años que «las aventuras gráficas no están muertas». Era alguien de Daedalic, que afirmaba que al menos en Europa las ventas de este tipo de juegos podían ser iguales que en los 90. Luego está el fenómeno que supuso la aventura de Double Fine, y también esa escena independiente tan interesante (Fictiorama, Wadjet Eye Games...) que continúan publicando aventuras gráficas más o menos de estilo clásico. ¿Crees en definitiva que aún existe un mercado para este tipo de juegos, o que *Thimbleweed Park* se aprovechó simplemente de la nostalgia?
Definitivamente hay todavía un mercado para las aventuras gráficas, y hablo de las que realmente te hacen pensar. La respuesta a *Thimbleweed Park* ha sido muy entusiasta, incluso por parte de gente que nunca había jugado a una aventura gráfica antes. Las aventuras gráficas no tienen que ser pixeladas y usar una interfaz estilo SCUMM, como es el caso de *Thimbleweed Park*, para ser buenas. Creo que tiene más que ver con las historias cuidadosamente escritas, unos personajes peculiares/ extraños, y puzles que sean lógicos y den realmente la sensación de formar parte de la historia (en vez de resultar un pegote).

Las aventuras tipo *point'n click* son sinónimo del uso de



La aventura comienza con el descubrimiento de este cadáver en el río. Nada es lo que parece y todo se pone patas arriba una vez entremos en harina.

un ratón y el teclado... ¿por que creísteis que era buena idea publicar el juego en plataformas como PS4 o Switch?
Cuando el término *point and click* fue originalmente utilizado, eso era todo lo que podíamos hacer con los ordenadores en los 80 y 90. No había pantallas táctiles. ¿Tal vez el término debería ser *point and tap*? Mucha gente que ha jugado a *Thimbleweed Park* tanto con ratón como con una pantalla táctil coincide en que la táctil es en realidad una mejor experiencia. Interactúas directamente con el juego usando tus dedos en vez de indirectamente a través de un cursor controlado con un ratón (o con un joystick).

¿Crees que el *crowdfunding* es la fórmula para que tanto jugadores como creadores puedan disfrutar de nuevos juegos en estos géneros 'olvidados'?
Sólo si ya tienes una gran base de fans. Creo que el Kickstarter de *Thimbleweed Park* fue un éxito gracias a los nombres de Ron Gilbert y Gary Winnick, y a su larga historia creando juegos muy queridos —especialmente *Maniac Mansion* y *Monkey Island 1 & 2*. Muchos otros desarrolladores han probado suerte con el micromecenazgo y se han dado de morros. Y cuando recibes la financiación, has de mantener un estricto control de costes. Ron es un productor excelente. He aprendido mucho de él durante el proyecto.

Ya que nos hemos adentrado en este tema: ¿qué piensas de los juegos que se crean mediante micromecenazgo? ¿Crees que son productos que en cierto modo democratizan la edición de videojuegos en la industria?
Me encanta que el micromecenazgo ofrezca igualdad de oportunidades, pero sólo si tu campaña es un éxito viral, o si tienes un historial de éxitos a tu espalda. No creo que el micromecenazgo pueda ser exitoso para la mayoría de los que lo intenten.

¿Crees que en general los mecenas saben que cuando apoyan una campaña de este tipo están invirtiendo en un proyecto y no comprando un producto?
Creo que la mayoría de los mecenas asumen que están simplemente pagando el juego/producto por adelantado, y a menudo tienen una desagradable sorpresa cuando éste no llega a lanzarse, o no está a la altura de sus expectativas.

«Creo que el Kickstarter de *Thimbleweed Park* fue un éxito gracias a los nombres de Ron Gilbert y Gary Winnick, y a su larga historia creando juegos»

Sigamos con el juego... ¿Cuánto de la idea original de Thimbleweed se ha mantenido en el producto final? ¿Qué impacto tuvieron los mecenas en el diseño del juego?
No estuve involucrado en las reuniones de diseño iniciales. Tuvieron lugar antes del Kickstarter, y yo no me incorporé al equipo hasta después de su final. Basándome en el diseño inicial de Ron y Gary, diría que tal vez un 90% está ahí, más un 30% que evolucionó durante nuestras posteriores sesiones de *brainstorming* y la implementación. Ya sé que no suma un 100%, pero qué le vamos a hacer.

Creo que hubo dos grandes impactos producidos por los mecenas. Uno fue que Ron y Gary sintieron la obligación de cumplir con la idea de juego que habían propuesto en Kickstarter. Fuimos en todo momento conscientes de que estábamos construyendo un juego para seguidores de nuestros antiguos juegos y no queríamos movernos en una dirección distinta.

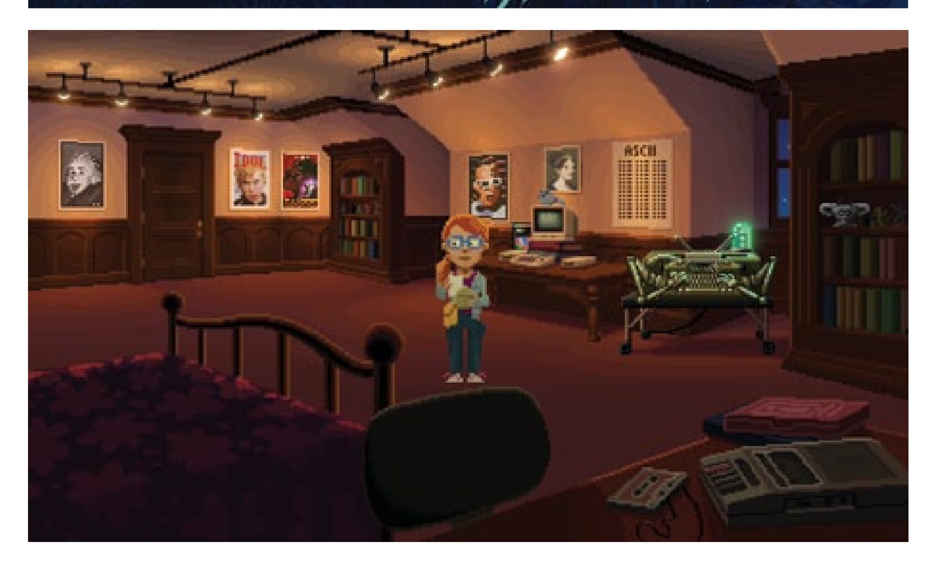
El segundo fue que hubo múltiples ocasiones en las que escribimos preguntas en nuestro blog de desarrollo, pidiendo *feedback*, e invitando a nuestros mecenas a contribuir contenido al juego. Un ejemplo de esto fue cuando pedimos a la gente que nos enviara títulos de libros para la *Occult Bookstore* —¡recibimos tantos que tuvimos que cambiar la altura de la librería para acomodarlos todos! Los mecenas también grabaron mensajes de contestador automático y aportaron los libros de la biblioteca de la Mansión Edmund.

¿Y qué nos puedes contar del sistema de scripting? ¿Qué nos puedes explicar acerca de sus diferencias con respecto a SCUMM, por ejemplo? Parece que estáis usando Squirrel, ¿no es así?
Usamos Squirrel como base, pero Ron añadió gran cantidad de comandos específicamente para el juego. Muchos eran reminiscentes de los comandos de SCUMM, pero a menudo usaban una sintaxis distinta. Al principio me sorprendí utilizando algunos de los comandos antiguos, hasta que reeduqué esos 30 años de memoria muscular. Diría que tenemos mucha más flexibilidad en el sistema actual, haciendo las cosas más fáciles que en los tiempos del SCUMM.

Luego están la historia y los personajes: Son algunos de los aspectos más importantes de un juego de aventura. ¿Cómo se planificaron?
La historia y los personajes fueron básicamente establecidos antes del Kickstarter. Acabamos por eliminar algunos personajes no esenciales (cajero del banco, director de pista del circo), y añadir al menos uno (Boris). Dedicamos reuniones de *brainstorming* a completar los rasgos de los personajes, cuáles eran sus objetivos, qué querían. ¡Me encanta la idea de usar *flashbacks* interactivos para presentar su historia sin usar largas y aburridas cinemáticas! Creo que ésa era la idea de Ron antes del Kickstarter.







Nuestra querida Delores. Sobre sus hombros recaerá una importante misión, y en cierto modo podría considerarse más protagonista que el resto de personajes en el juego por ciertos motivos. ¡En cualquier caso, su actitud *nerd* y determinación son un ejemplo!



'Jugar' con 5 personajes no debería ser sencillo. Sus personalidades e instintos, las relaciones entre ellos… ¿de dónde salen? ¡Se supone que deberíamos odiar a Ransome, pero acabamos queriéndole! Pobre payaso…

Ron siguió insistiendo en que quería que la gente odiase a muerte a Ransome. Así que los diálogos que escribí, y la mucho mayor cantidad de diálogos escritos por Lauren Davidson y Ron, todos debían surgir de su retorcida personalidad. Es interesante que para mucha gente sea su personaje favorito. Quizás es simplemente divertido jugar como alguien que no filtra lo que dice o hace tratando de ser amable… es extrañamente liberador, sin hacer daño en el mundo real.

¿Cómo os enfrentáis al diseño de un puzle? ¿Seguís un objetivo fijo, o más bien lo hacéis a partir de una solución planteada?

Una combinación de ambos. A menudo sabemos que hay una solución a la que necesitamos llegar, y entonces empezamos a añadir elementos sobre cómo el jugador deberá resolverlo. A veces tenemos objetos que no tienen uso aún, y de pronto encajan como un guante en forma de la solución perfecta al puzle. Es un proceso muy orgánico.

A menudo la primera "cadena" que se nos ocurre para el puzle acaba siendo descartada, ya sea porque no es entretenida/graciosa, o es "plana" o carente de inspiración. Era cosa nuestra apuntar cuándo creíamos que un puzle no funcionaba, y entonces se nos ocurría algo mejor (o posiblemente eliminábamos el puzle).

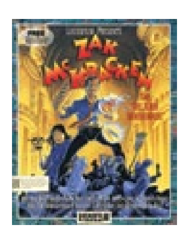
Suelen haber ciertos problemas de inconsistencia en las aventuras gráficas y su historia: un personaje que se niega a hacer algo que es lógico en nuestra cabeza, o que tengamos que buscar algo que ese personaje ya conoce (una combinación de números, por ejemplo), y aún así el juego nos obliga a encontrar la solución. ¿Qué piensas de esto ahora que existen juegos que son ciertamente más flexibles en estos aspectos?

Hablamos mucho acerca de esto durante el desarrollo. Específicamente, ¿si Ray sabe algo, debería Reyes saberlo también? Decidimos que forzar a Reyes a conseguir la misma información sería excesivamente frustrante para el jugador, puesto que el jugador ya conoce esa información. Así que decidimos que cuando un personaje tuviera cierta información,

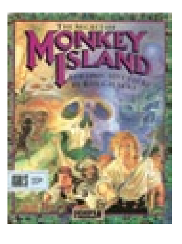
LOS REYES DE LAS AVENTURAS GRÁFICAS

Es prácticamente imposible disociar las aventuras gráficas de Lucasfilms/Lucasarts. Sus juegos quedarán para siempre en la memoria de millones de aficionados a este género, y como nos encanta echar la vista atrás, aquí tenéis una recopilación de algunos de nuestros favoritos:

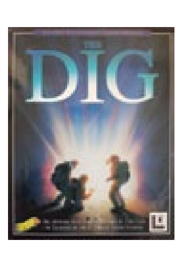
■ ***Zak McKracken* (1988)**
Zak es un periodista mediocre que descubre una conspiración alienígena para anular la mente de los seres humanos. La versión para GOG incluye el juego en VGA que salió en FM-Towns.



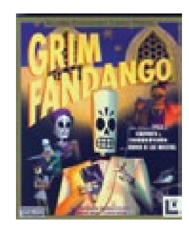
■ ***Monkey Island* (1990)**
La favorita de muchos de los aventureros, el sentido del humor, personajes y ambientación son difícilmente imitables. En 2009 se editó una versión remasterizada.



■ ***The Dig* (1995)**
Dotada de un carácter más adulto e inspirada en una historia de Steven Spielberg, es una de las producciones más controvertidas del catálogo. ¡A nosotros nos encanta!



■ ***Grim Fandango* (1998)**
El último juego de Tim Schaffer en Lucas y el primero en usar GrimE, el nuevo motor en 3D que sustitía el venerable SCUMM una década después de *Maniac Mansion*. A principios de 2015 se lanzó una versión remasterizada.





El juego sigue los estándares gráficos de títulos como *Maniac Mansion* (pasado de revoluciones) o *Indiana Jones y la última cruzada.* Posee un estilo propio y algunos escenarios con *scroll* son deliciosos, como es el caso de la fábrica de almohadas, con un cielo precioso en la parte posterior.

sería inmediatamente accesible para todos ellos. Por tanto, marcamos como completados ítems de su lista de 'pendientes' al ser descubiertos en el juego.

Habéis usado gráficos pixelados que nos recuerdan a *Maniac Mansion*. ¿Decisión de diseño?
Sí, definitivamente es una decisión de diseño, y una parte importante de la presentación para la campaña en Kickstarter.
Nota: hablamos más sobre estas cuestiones con Octavi Navarro, el artista español que ha participado con sus diseños en el juego.

¿Es mejor *Thimbleweed Park* comparado con las aventuras de los 80 y 90?
Creo que hemos aprendido un montón a lo largo de los últimos 30 años acerca de cómo hacer aventuras gráficas. Realmente queríamos capturar la esencia de esos juegos primigenios, pero no el nivel de frustración. De modo que ofrecemos atajos (caminar deprisa, movimiento en el mapa), ayudamos al jugador a mantenerse enfocado (listas de pendientes, recordatorios por parte de los personajes sobre qué han hecho y qué es lo siguiente), y eliminamos varios pasos en los puzles que parecían más trabajo que diversión.

Y, por supuesto, no hay callejones sin salida en el juego. En nuestros primeros juegos, podías alcanzar un punto en que el juego era imposible de ganar porque no habías cogido un objeto. O en el caso de *Zak McKracken*, podías quedarte sin dinero o morir (a pesar de que traté de asegurarme de que toda situación peligrosa fuera "telegrafiada" con antelación).

Así que considerando si Thimbleweed Park es una aventura bien construida, creo que es mejor que nuestros juegos previos.

¿Qué te ha parecido la acogida del juego?
¡Me encanta la reacción! En los 80 y 90 no teníamos redes sociales o ninguna forma fácil para que los jugadores pudieran ponerse en contacto con nosotros. Sí, había análisis en las revistas, pero no podíamos hablar directamente con los jugadores. Ahora con las redes sociales (yo uso mayormente Twitter: @DavidBFox), nuestro foro de *Thimbleweed Park*, Reddit, etc., hay montones de canales por los que nos llega el *feedback* (tanto bueno como malo). ¡Lo encuentro estimulante!



¿Podríamos ver una secuela en el futuro?
Por lo que a una secuela se refiere, no tengo ni idea. Sé que Ron está todavía acabando la producción de las conversiones, así que probablemente no estará pensando demasiado en qué quiere hacer a continuación.

Desde tu perspectiva, ¿cómo ha cambiado la industria en estos últimos 30 años? ¿Eras o sigues siendo jugador?
Nunca he sido un jugador. Me gusta jugar a veces, pero a menudo soy demasiado consciente de qué funciona y qué no en el juego,

«Trabajar en LucasArts fue como un sueño para mí. Me pellizqué constantemente durante el primer año o así, pensando que despertaría»





En este hotel pasaremos un buen trecho de nuestra aventura, e incluso podréis daros una vuelta por el salón donde se celebra una convención de ciencia ficción.

con lo que es difícil jugar sin comportarme como un diseñador de juegos y ser crítico.

¿Qué piensas de los juegos que se producen en la actualidad?

Creo que sigue habiendo un montón de juegos que son derivados, como suele pasar con las películas. Y por otro lado hay algunos que simplemente destacan porque son frescos e inesperados. Es difícil asumir riesgos si tienes mucho que perder (más probable en el caso de los estudios grandes que de los *indie*).

¿Cómo era eso de trabajar en LucasArts? ¿Cómo evolucionó desde los tiempos de *Fractalus!* a los días de *Pipe Mania*?

Trabajar en LucasArts fue como un sueño para mí. Me pellizqué constantemente durante el primer año o así, pensando que despertaría. Cuando hice *Rescue on Fractalus!*, éramos más un grupo de investigación estudiando qué podíamos hacer para avanzar el estado del arte de los juegos. Poco después nos transformamos en una productora, produciendo juegos que queríamos que hicieran dinero. Pero durante el tiempo que pasé allí (1982-1992) nunca tuvimos la presión que hubiera tenido una empresa que no contase con el soporte de una exitosa productora cinematográfica… podíamos perder dinero durante unos años, o quedar a la par. Todo esto cambió posteriormente, una vez me marché.

¿Recuerdas algún proyecto que no cristalizó y que consideres una oportunidad perdida?

La mayor oportunidad perdida fue probablemente el proyecto en que trabajé entre 1990 y 1992. El proyecto *Mirage* era un proyecto conjunto de Lucasfilm y Hughes Simulation, una división de Hughes Aircraft que creaba simuladores de aviación para el ejército y las líneas aéreas. Creamos un juego de *Star Wars* atrozmente divertido, en el que pilotabas un X-Wing contra un escuadrón de TIE fighters. Era un juego multijugador en un entorno inmersivo. La cabina que construímos tenía dos asientos, una ventana enorme (un campo de visión de 120º), sonido envolvente, una pantalla inferior (Amiga). Estaba muy lejos de cualquier otra cosa que pudieras experimentar en la época con ordenadores contemporáneos.

Por desgracia, la tecnología era demasiado cara en ese momento para que los parques temáticos la comprasen, y el proyecto acabó por ser cancelado. Podéis haceros una idea de cómo era, aquí (**https://goo.gl/1i8gJv**).

¿Cuáles son tus proyectos presentes y de futuro? ¿Algo que nos puedas contar?

Los cinco personajes que podremos manejar durante el juego de espaldas a una visión idílica de *Thimbleweed Park*. ¡Ellos se lo pierden!

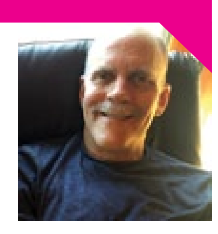
Estoy tremendamente interesado en los juegos de RV/RA que están empezando a aparecer, y que podrían revolucionar el modo en que pensamos acerca de juegos, inmersión e interacción. Pero actualmente estoy completando diversos pequeños proyectos que detuve mientras trabajaba en *Thimbleweed Park*. Finalmente he conseguido finalizar y colocar en la App Store una versión compatible con iOS 11 de mi *Rube Works: The Official Rube Goldberg Invention Game*. Estoy acabando unas actualizaciones de mis primeras apps, basadas en la serie *Middle School Confidential*, escrita por mi mujer. Y hay otro libro para niños que escribió, *People Are Like Lollipops*, que quiero hacer interactivo.

Me encantaría trabajar en una experiencia de RA que tuviera lugar en un parque temático. Estuve trabajando una muy básica experiencia para un parque temático junto a mi mujer, Annie, en DisneySea Tokyo, llamada *The Leonardo Challenge* [Nota traductor: *The Leonardo Challenge* es una especie de búsqueda del tesoro organizada a través de pequeños puzles en el marco de La Fortaleza, la recreación de una edificación del siglo XVII a pies de un volcán, en el parque DisneySea en Tokyo]. No es un videojuego como tal, pero imaginad lo que añadir RA a este área podría llegar a ser.

¿Y cuándo podremos ver un *Zak McKracken 2*? *risas*

¡Ja! Si me gustase apostar, diría que nunca. Adoro Zak, es probablemente mi juego favorito de aquellos en los que he trabajado (aunque *Thimbleweed Park* está en segundo lugar por poco). Pero zambullirme de nuevo en ese universo cuando hay tanto por explorar… Además, la propiedad intelectual no me pertenece. Disney es ahora la propietaria, y no estaría interesado en solamente licenciarla, ni aunque fuese una opción.

DAVID FOX, «HOMBRE PARA TODO»



Productor multimedia, escritor, programador... David ha tocado muchos palos desde que iniciara un negocio conjunto con su mujer, un centro de microordenadores pionero y abierto al público en 1977. Pasó por Lucasfilms/Lucasarts y luego siguió su camino en Rocket Science Games, Talk City o Xulu Entertainment realizando labores de producción y creativas. David también creó un portal para que periodistas no profesionales pudieran compartir su trabajo. Actualmente desarrolla apps para móviles y ha contribuido al desarrollo de *Thimbleweed Park*.



Foto del pasaporte de Octavi Navarro



Octavi es un diseñador gráfico y artista del pixelado con unos trabajos realmente impresionantes a sus espaldas. Dotado de un estilo personal y muy buenas cualidades, también consigue adaptarse a las circunstancias del trabajo, como ocurrió con *Thimbleweed Park*. Además de una web repleta de píxeles, Octavi publicó *Midnight Scenes*, una pequeña aventura gráfica gratuita con un sobresaliente sabor *noir*-sesentero.

¡Hola! Primero quisiéramos saber un poco más sobre ti, sobre tus trabajos anteriores y tu experiencia como artista del píxel.
Tras dedicarme unos cuantos años al diseño gráfico pasé un tiempo trabajando como ilustrador de cuentos infantiles para distintas editoriales. Pero fue en 2014 cuando decidí dar el salto al *pixel art* creando el proyecto Pixels Huh, que afortunadamente me abrió la puerta al mundo de los videojuegos, siendo *Thimbleweed Park* el primer proyecto de este tipo en el que he trabajado.

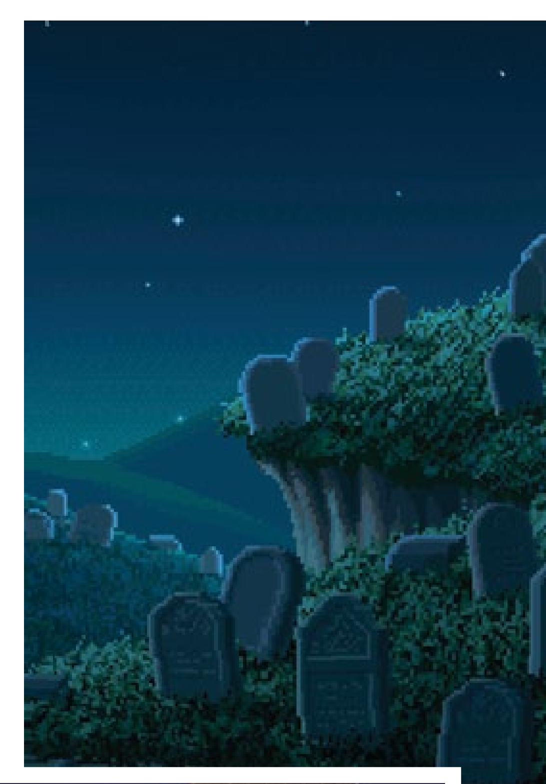
¿Tienes referencias, otros autores o trabajos? ¿Desde cuándo haces diseños de este tipo?
Hay muchísimos *pixel artists* que me encantan y que me sirvieron de referencia desde el principio, como Waneella, Valenberg o Yur Gus. Pero sin duda, mi mayor influencia son los artistas que trabajaron en los videojuegos de los años 80 y 90. Desde pequeño me alucinaba lo que eran capaces de conseguir con unos recursos técnicos tan limitados. Recuerdo incluso pasarme horas copiando pantallazos de la Micromanía en mi PC, píxel por píxel. Es por eso que ha sido todo un honor poder trabajar codo con codo con dos de los mejores artistas de la época: Mark Ferrari y Gary Winnick.

¿Cómo llegaste a trabajar con Ron Gilbert y el resto de su equipo? ¿Fue cosa de llamar a la puerta correcta y 'ya está'? :)



Existen referencias a otros juegos clásicos de Lucas dispersas por el juego, incluyendo una sorpresa final algo desagradable pero muy divertida al mismo tiempo. Tendrás que descubrirla por ti mismo.

«Recuerdo incluso pasarme horas copiando pantallazos de la Micromanía en mi PC, píxel por píxel. Es por eso que ha sido todo un honor poder trabajar codo con codo con dos de los mejores artistas de la época: Mark Ferrari y Gary Winnick»



Cuando puse en marcha el proyecto Pixels Huh tuve la gran suerte de que mi estilo llamó la atención de muchos aficionados al *pixel art*, así como de medios especializados en arte y videojuegos. Fue así como Ron y Gary —que en aquel momento estaban inmersos en el diseño de *Thimbleweed Park*— conocieron mi trabajo. Cuando llegó el momento de contratar a alguien para unirse al equipo artístico contactaron conmigo. ¡Y el resto es historia!

¿Conocías sus aventuras gráficas de los 80 y 90?

¡Por supuesto! Nunca se me han dado bien los juegos que requieren habilidad física, así que ya de niño me encariñé con las aventuras gráficas, y dentro de éstas mis favoritas eran las de Lucasfilm/LucasArts. Me encantaba el humor y el estilo gráfico de *Monkey Island*, *Loom*, *Indy*... Así que os podéis imaginar lo que supuso para mí el poder trabajar con los mismísimos Ron Gilbert, Gary Winnick, David Fox y Mark Ferrari, creadores de todos estos clásicos. ¡Y además en una aventura gráfica del mismo estilo!

¿Qué te parece este retorno al retro (el neoretro) que existe en la actualidad?

El regreso del videojuego retro dice mucho de la calidad de aquellos productos. Hay un público muy extenso que busca una experiencia y un estilo visual que le recuerde a sus juegos favoritos de la infancia, así que productos como *Thimbleweed Park* son un regalo que muchos llevamos esperando desde hace décadas.

Una vez ya metido en faena: ¿cómo trabajaste con el resto del equipo? ¿Cómo fue el flujo del trabajo?

Trabajar con este equipo ha sido una de las experiencias más geniales de mi vida. Aparte de los 'ex-LucasArts', el equipo estaba también compuesto por algunos de los diseñadores, programadores y escritores de más talento que he conocido nunca. Fue increíblemente divertido y una experiencia de aprendizaje impagable.

Todo el proceso de creación fue muy fluido y el hecho de que todos tuviéramos libertad creativa casi absoluta lo hizo aún más fácil.

¿De qué te encargaste exactamente en el juego?

Gary, Mark y yo nos encargamos de toda la parte visual del juego, aunque en mi caso me centré más en el diseño de personajes y animaciones. Mi primera creación fue Madame Morena, ¡así que le tengo un cariño especial! También participé en la creación y diseño de algunos de los escenarios.



Madame Morena es el típico personaje desquiciado que esperamos encontrar en una aventura de este porte. Nuestro Stan de *Monkey Island*, vaya.

«Desde el primer momento en que me paseé por las dos calles que existían cuando empecé a trabajar en el proyecto, tuve la misma sensación que con 11 años cuando pisé Melée Island por primera vez»



Chuck es el tío de Delores (otro nombre rcurrente en las historias de Lucas, por lo visto), pero está muerto y hasta desde su propia tumba nos hará la puñeta de mil formas diferentes.

MIDNIGHT SCENES; UN PROYECTO PERSONAL

A Octavi no le va eso de estarse quieto, y fruto de su pasión y constancia es por ejemplo *Midnight Scenes*, una pequeña aventura gráfica que podéis descargar gratuitamente desde itch.io y que está disponible para Windows y Mac.

Inspirado en aquella estupenda serie bautizada en España como *La dimensión desconocida*, el juego nos pone en la piel de una mujer que no puede continuar su camino por una carretera debido a lo que parece un accidente. Corta y directa pero dotada de una notable ambientación, el final os dejará con ese palmo de narices típico que nos regalaban también las conclusiones de los capítulos de la mítica serie de televisión.



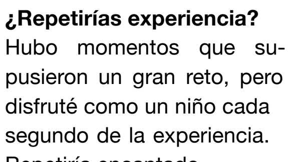
La diferencia entre el estilo inicial que se presentó en la campaña de *crowdfunding* y el final es evidente. ¿Cómo trabajas el *pixel art* y cuáles son tus herramientas?

La idea inicial de Ron y Gary era crear un juego basado en el estilo visual de Maniac Mansion, como homenaje al primer juego en el que trabajaron juntos. La adaptación del apartado gráfico a la actualidad les llevó a plantearse la creación de un estilo más moderno sin desviarse de la inspiración inicial.

Trabajando en *Thimbleweed Park* tuve que adaptar mi estilo al de mis compañeros, utilizando técnicas muy distintas a las que usaba habitualmente. Afortunadamente me ayudaron muchísimo desde el primer día y cada noche me iba a la cama con alguna técnica o truco nuevo. Todo ese aprendizaje lo pongo ahora en práctica en mis proyectos personales.

¿Qué fue lo que más satisfacción te causó en el trabajo con *Thimbleweed Park* y de qué estás más orgulloso?

Lo que más satisfacción me causó es sin duda todo lo que llegué a aprender durante estos dos años. Experimentar desde dentro la creación de una aventura gráfica como las que me enamoraban de pequeño no tiene precio.



¿Repetirías experiencia?

Hubo momentos que supusieron un gran reto, pero disfruté como un niño cada segundo de la experiencia. Repetiría encantado.

¿Qué les dirías a todos esos artistas del píxel que también esperan su momento? ¿Hay realmente oportunidades, es más complicado hacerse un hueco en comparación con otras disciplinas artísticas en esto de los videojuegos?

Les diría que se lancen a hacer lo que les apasiona, sin dudarlo. Con la explosión del videojuego indie durante la última década, el *pixel art* tiene más demanda que nunca.

¿Has jugado hasta el final a *Thimbleweed Park*? Si es así, ¿qué te ha parecido? (sin que nos escuchen Ron y el resto del equipo...) *risas*

¡Por supuesto! Me lo he acabado varias veces. Durante la producción ya jugábamos a las distintas partes del juego a medida que se iban creando, incluso antes de que estuvieran completos los escenarios, animaciones, puzles o diálogos.

Desde el primer momento en que me paseé por las dos calles de *Thimbleweed Park* que existían cuando empecé a trabajar en el proyecto, tuve la misma sensación que experimenté con 11 años cuando pisé Melée Island por primera vez. Fue entonces cuando me di cuenta de que *Thimbleweed Park* iba a ser un clásico moderno, pero incluso entonces no podía imaginarme la obra maestra en la que se convertiría.

Estoy realmente contento por haber tenido la posibilidad de trabajar en un juego tan increíble con un equipo tan genial. Sin duda una de las mejores experiencias de mi vida.

Zeus Software

«En España nunca hemos sido unos grandes generadores de videojuegos a nivel mundial»

Tras más de año y medio de trabajo, la veterana Zeus Software volvió al panorama actual de los videojuegos con *MOW Minimal Over Wheels*, un divertido y desafiante juego de coches para dispositivos móviles. Hablamos con Raúl López sobre el presente del conocido estudio que parió títulos legendarios para 8 bit.

EN JULIO DE 2017 APARECIÓ EN EL REPOSITORIO DIGITAL DE APPLE UN NUEVO JUEGO CREADO POR UNOS VIEJOS CONOCIDOS: *MINIMAL OVER WHEELS*, un juego creado por Raúl López y Julián Oliden que recupera la marca que creó en los 80 y 90 juegos como *Hundra* (Spectrum), *Commando Tracer* (Spectrum), *Risky Woods* (Amiga) o *Biomechanical Toy* (arcade).

¿Quiénes componen la nueva encarnación de Zeus Software?

Actualmente Zeus Software está formado principalmente por dos personas, Julián Oliden que lleva toda la programación, y yo que me encargo de la parte más artística.

Para quien no os haya podido seguir la pista a lo largo de los años, ¿a qué os habéis dedicado durante este tiempo? ¿Habéis seguido en contacto con la industria del videojuego en algún grado, o es éste el auténtico regreso 'a casa'?

Allá por 1995, después de publicar *Biomechanical Toy* acabé un poco cansado de los videojuegos, sentía especial interés por crear historias y los videojuegos de recreativas no era el formato más adecuado para contarlas, lo que me llevó al mundo del cine, y tras estar unos años estudiando el lenguaje cinematográfico, empecé a trabajar en el campo de la edición y postproducción de cine y video, centrándome más concretamente en el montaje de películas, que es el trabajo que más tiempo me ocupa actualmente. *Handia* y *Operación Concha* son las dos ultimas películas que he montado.

Julián al desaparecer Zeus Software, también dejó los videojuegos algunos años. Retomó la programación hacia el año 2007 bajo el pseudónimo de Jocyf (programó un lector de cómics Rayviewer años antes como hobby) y empezó a tomar contacto otra vez con este mundillo trabajando como programador de simuladores, realidad aumentada y videojuegos para varias empresas.

Hace un par de años nos volvimos a juntar para intentar sacar adelante una serie de proyectos de videojuegos que llevaba maquinando desde hace tiempo. Nuestra filosofía sigue siendo la misma: hacer juegos con los que disfrutemos jugando, de ahí que sigamos publicando bajo el sello de Zeus Software.

La industria de hoy en día no tiene nada que ver con la de los tiempos de los 16 bits. ¿En qué ha mejorado la industria de cara al desarrollador independiente, y en qué ha empeorado?

El software actual de desarrollo de videojuegos facilita muchísimo gran parte de la creación de videojuegos, así como la conversión a otras plataformas, hace 20 años todo lo tenias que empezar de cero, lo que llevaba muchísimo más tiempo. Actualmente la distribución digital te permite que en cualquier parte del mundo puedan comprar tu juego, para mi esas son las mejoras más evidentes, que a su vez forman también la parte negativa de la industria; la saturación total de videojuegos en un mercado mundial que el que se hace realmente complicado que en tu producto tenga un mínimo de visibilidad.

Por otro lado, la relativa facilidad de crear juegos con los motores modernos está llevando a la aparición de muchísimos clones de mejor o peor calidad; muchísimos juegos son copias casi calcadas de otros.

¿Cuáles han sido los desafíos al reincorporarse a la industria del videojuego, tanto tiempo después? ¿Cómo veis los cambios en la producción y, sobre todo, la distribución?

MOW se acerca mucho al límite de lo que podemos hacer entre dos personas, pero era una apuesta intentar llegar al máximo de nuestras posibilidades y en ese aspecto lo hemos conseguido. La producción ha sido una locura, Julián ha pasado de trabajar para otra gente haciendo un juego al mes (publicando prácticamente 20 juegos en 2 años), al *MOW* que nos ha llevado año y medio de desarrollo con jornadas de 14

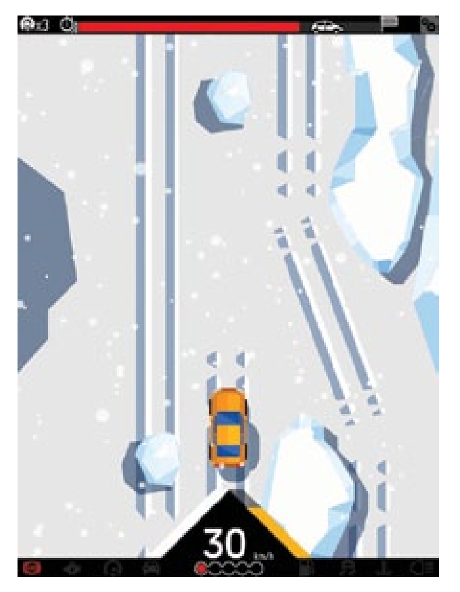


horas, trabajando realmente rápido. Aunque quisiéramos no creo que pudiéramos volver a repetirlo.

¿El desarrollador independiente ha dejado de existir como tal para verse convertido en un *Community Manager*?
Nosotros hemos invertido todo el tiempo en mejorar el videojuego, pensamos que la labor de *Community Manager* la tiene que hacer un *publisher*, que a fin de cuentas es su trabajo. No estoy de acuerdo con la gente que dice que tú eres la mejor persona para mover tu juego. De alguna forma lo comparo con el montaje cinematográfico, por muy bien que hayas montado una película, la productora en muchos casos buscará otra persona para realizar el trailer. Una visión desde fuera ajena al producto, nunca viene mal.

¿Qué es lo que recordáis con más cariño de aquellos 'salvajes' 80 y 90? ¿Por qué creéis se fue todo al garete en cierto sentido?
En España claramente el efecto Dinamic fue el que marcó un cambio de época. Nunca hemos sido unos grandes generadores de videojuegos a nivel mundial, ha habido casos puntuales como *Commandos* de Pyro Studios o *Blade The Edge of Darkness* de Rebel Act. Pero en líneas generales, la caída de Dinamic, que era la punta de lanza del videojuego español, nos restó muchísima visibilidad en todos los niveles.

De unos años a esta parte, van apareciendo nuevos estudios que lo están petando



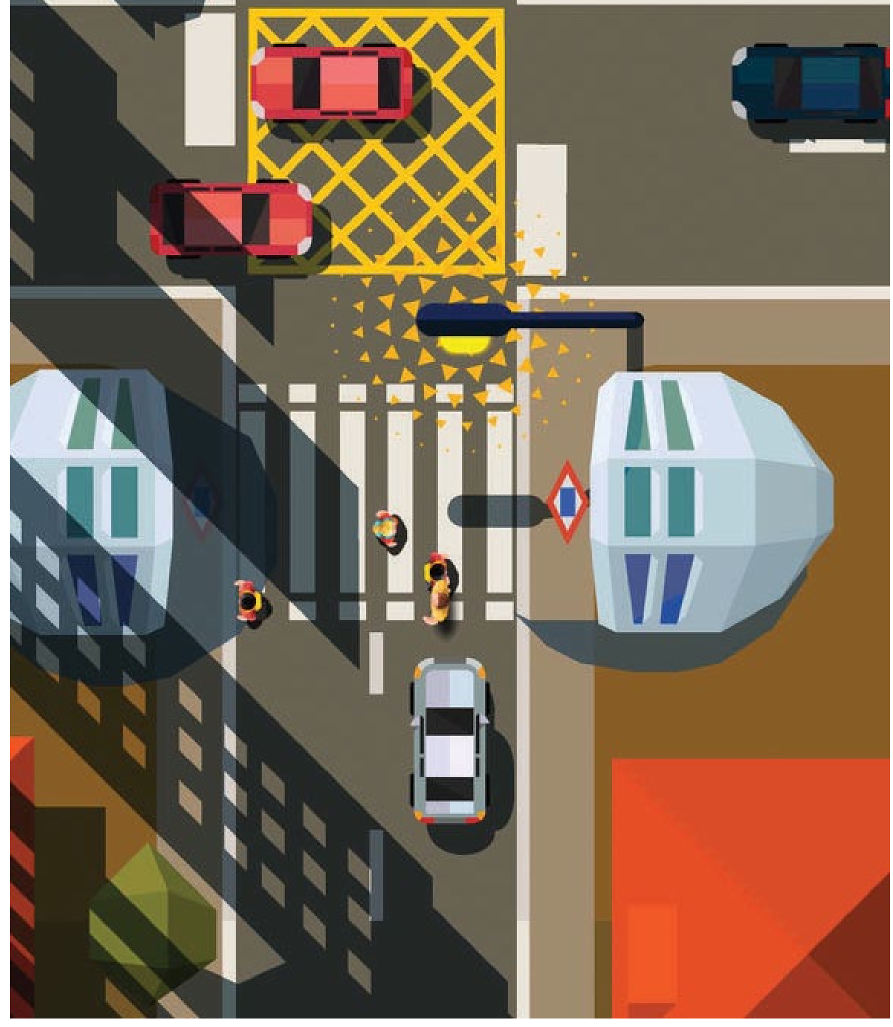


Aparentemente es un juego de carreras de vista cenital, pero en realidad *MOW* tiene más de habilidad y paciencia de lo que esperas al ver las pantallas que acompañan este texto. ¡Y respeta las señales de tráfico por favor!

«El efecto Dinamic fue el que marcó un cambio de época. Nunca hemos sido unos grandes generadores de videojuegos a nivel mundial»

El conocido periodista especializado en videojuegos Julen Zaballa, publicó hace unos años un estupendo trabajo sobre el videojuego vasco. Imprescindible si queréis conocer la historia completa de Zeus Software además de profundizar un poco más en el resto de aspectos de la producción de videojuegos en el País Vasco: **https://goo.gl/TY7UpQ**



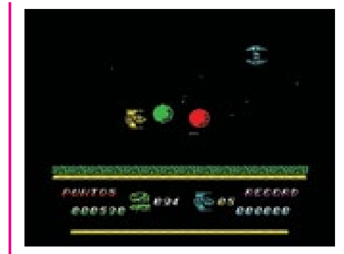


HISTORIA DE ZEUS

Zeus nació en los dormitorios de Ricardo Puerto y Raúl López,vecinos del barrio de Altza de Donostia. Autodidactas hasta la médula, estos son los juegos que produjeron durante su primera etapa en los 80-90:

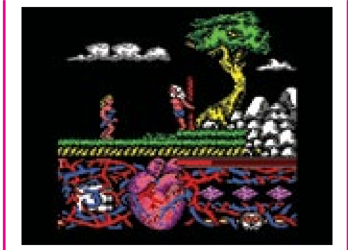
***SuperBuggy* (1986)**

Juego de coches que se conducían a través de laberintos en perspectiva cenital que no salió del circuito *amateur*. Desarrollado en los tiempos muertos de la creación de *Hundra*. Según sus autores apenas se vendieron un puñado de unidades en el mercadillo de San Sebastián



***Delfox* (1987)**

Formó parte del sello barato de Dinamic ‘100% Dinamic’. No consiguió una buena acogida a pesar de su planteamiento de arcade espacial ciertamente atractivo y la prensa no fue benevolente. Los *bugs* lastraron definitivamente el juego, quedando relegado en el olvido.



***Hundra* (1988)**

Esta videoaventura nacida directamente desde los dormitorios de Raúl y Ricardo, *Hundra* convenció a Dinamic para editarlo gracias a la suavidad y vistosidad de sus gráficos. Se convirtió en uno de los éxitos más importantes de la compañía por méritos propios.



***Comando Tracer* (1988)**

Tras el éxito de *Hundra*, el equipo de Zeus busca nuevas ideas para su próximo proyecto, y Ricardo y Raúl producen en tan solo 8 meses un arcade tremendamente atractivo y adictivo inspirado ante todo en *Cobra,* aunque en este caso la ambientación se trasladaba al futuro.

incluso con producciones que se acercan a las AAA (Tequila Works o Mercury Steam nos vienen a la mente a todos).

¿Será el mercado para dispositivos móviles vuestro mercado principal, o podemos esperar juegos para otras plataformas, más allá de potenciales conversiones?
Con *MOW* nos hemos enfocado en los móviles por el gran potencial que tienen y porque nos hacía muchísima ilusión desarrollar algo para móviles. IOS y Android son mercados gigantescos y totalmente masificados donde conseguir visibilidad es un reto habida cuenta de la gran cantidad de juegos que se publican diariamente. El siguiente proyecto posiblemente lo enfoquemos más para ordenadores / consolas porque es una idea muy visual que en móvil perdería bastante.

***Minimal Over Wheels* es un divertido juego de coches con perspectiva superior que guarda una complejidad mayor de la que aparentemente podríamos esperar. No se trata únicamente de correr a lo loco hacia delante esquivando obstáculos...**
Pues no, es un juego de coches, pero no de carreras. La idea es llegar a la meta respetando las señales de tráfico y evitando coches y obstáculos. Podría decirse que es una mezcla entre profesor virtual de autoescuela y videojuego arcade. Es un juego único en su género que no se parece a ningún otro y donde la velocidad no es tu aliada si no tu enemigo.

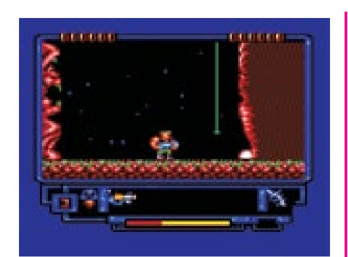
De hecho, se antoja como una mezcla de videojuego con mecánicas clásicas y jugabilidad más contemporánea aprovechando la versatilidad y potencia de los dispositivos actuales.
Por eso nos ha supuesto tanto esfuerzo crearlo; pensar en un juego de coches y mezclarlo con mecánicas arcade clásicas haciendo que sea algo nuevo, fresco ha sido el reto a superar. El plus de enfocarlo para móviles ha sido el gran 'pero' que nos ha traído de cabeza. Es dificilísimo idear cosas originales con tantos juegos disponibles en el mercado.

La curva de dificultad también parece estar bastante medida, algo que denota el trabajo realizado en la fase de diseño y producción.
La fase de diseño ha sido una locura por la gran cantidad de iteraciones que se han dado en el juego. No es para nada el juego que pensábamos hacer de primeras, ha ido evolucionando a medida que testeamos diferentes mecánicas, viendo si nos funcionaban o inducían a la confusión en el *gameplay*. La curva de dificultad se ha ido ajustando *a posteriori,* llegando incluso a descartar niveles enteros por su extrema facilidad o imposible dificultad.

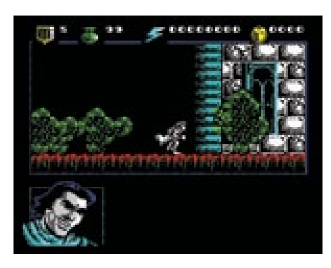
El apartado audiovisual también es notable: nos gusta mucho esa mezcla entre polígonos muy a la vista, colores brillantes y efectos interesantes, como son los de las luces de los coches por la noche. ¿Qué nos puedes contar sobre ello?
Las luces fueron un elemento que apareció desde el principio y tenía muchísimo juego, el problema es su consumo pues se calculan en tiempo real. No queríamos renunciar a ello por sus posibilidades de interaccionar distancia con otros elementos del juego; era el elemento que nos abría un *gameplay* más arcade en el juego.

En cuanto al apartado gráfico lo hemos cuidado al máximo: luces, colores, composición, sombras. Las sombras tienen bastante juego por la disposición cenital de la cámara y son las protagonistas en unas cuantas fases. Conseguir que se mezclen y se comporten como sombras reales en 3D, siendo *sprites* (sin multiplicarse cuando coinciden varias sombras) es un detalle que queríamos conseguir.

Añadir que un apartado del que estamos especialmente orgullosos es el sonoro. Las canciones son una delicia hasta el punto de que jugarlo en silencio hace que el juego pierda una barbaridad. Fuimos eligiendo las canciones (son todas originales) para cada nivel con el máximo cuidado y, aun eso, muchas se cambiaron varias veces, intentando que cada una aportara algo a ese



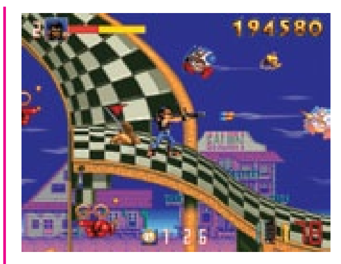
***Bestial Warrior* (1989)**
Quizás algo más plataformero que los juegos anteriroes, *Bestial Warrior* quizás sea más recordado por su versión para Gunstick, en la que nuestro personaje discurría automáticamente a través del escenario mientras que el jugador disparaba a los enemigos con la pistola de producción nacional.



***El Capitán Trueno* (1989)**
Aunque no fue desarrollado directamente por Zeus, Raúl López se encargó de parte de los gráficos de esta megaproducción en forma de videoaventura y arcade que produjo Dinamic y que de algún modo se convirtió en uno de los últimos grandes juegos de la editora madrileña.

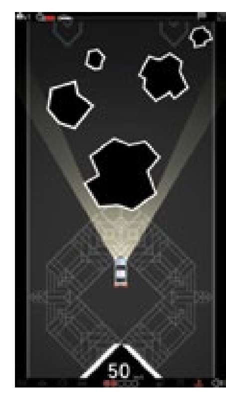


***Risky Woods* (1992)**
El punto de inflexión entre los 8 y los 16 bit, *Risky Woods* se convirtió además en el primer juego español en ser publicado en las consolas de la época. Mezcla de plataformas, arcade, juego de acción y aventura, técnicamente resultó un juego muy notable que quedará siempre en el recuerdo.



***Biomechanical Toy* (1995)**
Tras la quiebra de Dinamic, Zeus se acerca a Gaelco y desarrolla este juego para recreativas que no obtuvo quizás la repercusión que se merecía. Un arcade de disparos y mucha acción, deudor de los juegos para ordenadores que mostraba unos gráficos originales e imaginativos.







«Intentar crear nuevas mecánicas que se alejan de la norma sin abandonar el estilo arcade, mejor que mejor»

nivel concreto. Ha habido temas que eran auténticas joyas y que hemos tenido que rechazar por esa razón.

Como bien decís, la App Store está llena con, literalmente, cientos de miles de juegos, muchos de ellos clónicos o de baja calidad. ¿Cómo pensáis destacar y daros visibilidad ante tanta oferta? ¿Pensáis quizás en la posibilidad de convertir el juego a otras plataformas?

Las conversiones siempre son una posibilidad. Más allá de portarlo a Android que nos parece un movimiento natural para *MOW* (a fin de cuentas ya lo hemos publicado en IOS), todavía no hemos decidido nada. La razón principal es precisamente esa visibilidad o falta de ella y el hecho de portarlo a nuevas plataformas no tiene porqué hacerlo más visible en general. Un ejemplo podría ser Steam, que tiene pinta de estar masificandose a marchas forzadas (y más ahora que han quitado Greenlight), podríamos hacer una conversión y publicarlo en Steam, pero eso no significa conseguir visibilidad por el hecho de hacerlo; para nada.

¿Veremos el futuro renacer de alguno de vuestros héroes (o heroínas) clásicos/as? ¿Pensáis que todavía tienen hueco en la actualidad?

No lo creo. Aún con el repunte del *retro gaming* y este nuevo negocio de la nostalgia (a Nintendo no le va nada mal), crear juegos originales que expriman las posibilidades de la máquina en la que está ejecutándose, diría que es el camino a seguir (ya hay muchas copias de todo tipo de juegos que están a su vez copiándose en un bucle infinito, ahí están los clones de todos los *Flappy Bird* o *Candy Crush,* que los hay a cientos o miles). Si a esa idea le sumamos el intentar crear nuevas mecánicas que se alejan de la norma sin abandonar el estilo arcade, mejor que mejor.

¿Algo que nos podáis avanzar de vuestros próximos proyectos?

Estamos trabajando actualmente en una mezcla entre película y videojuego realmente atractiva.

Con iniciativas en marcha como el CPCRetroDev ¿no os apetece recordar viejos tiempos presentando una nueva creación para máquinas de ocho bits? Vuestro compañero José Antonio tiene experiencia en ello, *guiño* *guiño*.

¡Uf! Va a ser que no. Me encanta ver y jugar a los proyectos que se hace la peña retro, pero ponerme a ello es otra historia. Hombre, ahora se desarrolla con utilidades muy cómodas en máquinas modernas y se testea en un simulador, no es lo mismo (por fortuna) que tirar de Gens3 y cassette; aun eso es un esfuerzo brutal el tener que ajustarse a las limitaciones de las máquinas de entonces en estos tiempos modernos. Te tiene que gustar mucho el mundillo.

¡Gracias por vuestra atención!

A vosotros.



Final Fantasy VIII

PlayStation | JRPG | Squaresoft | 1999

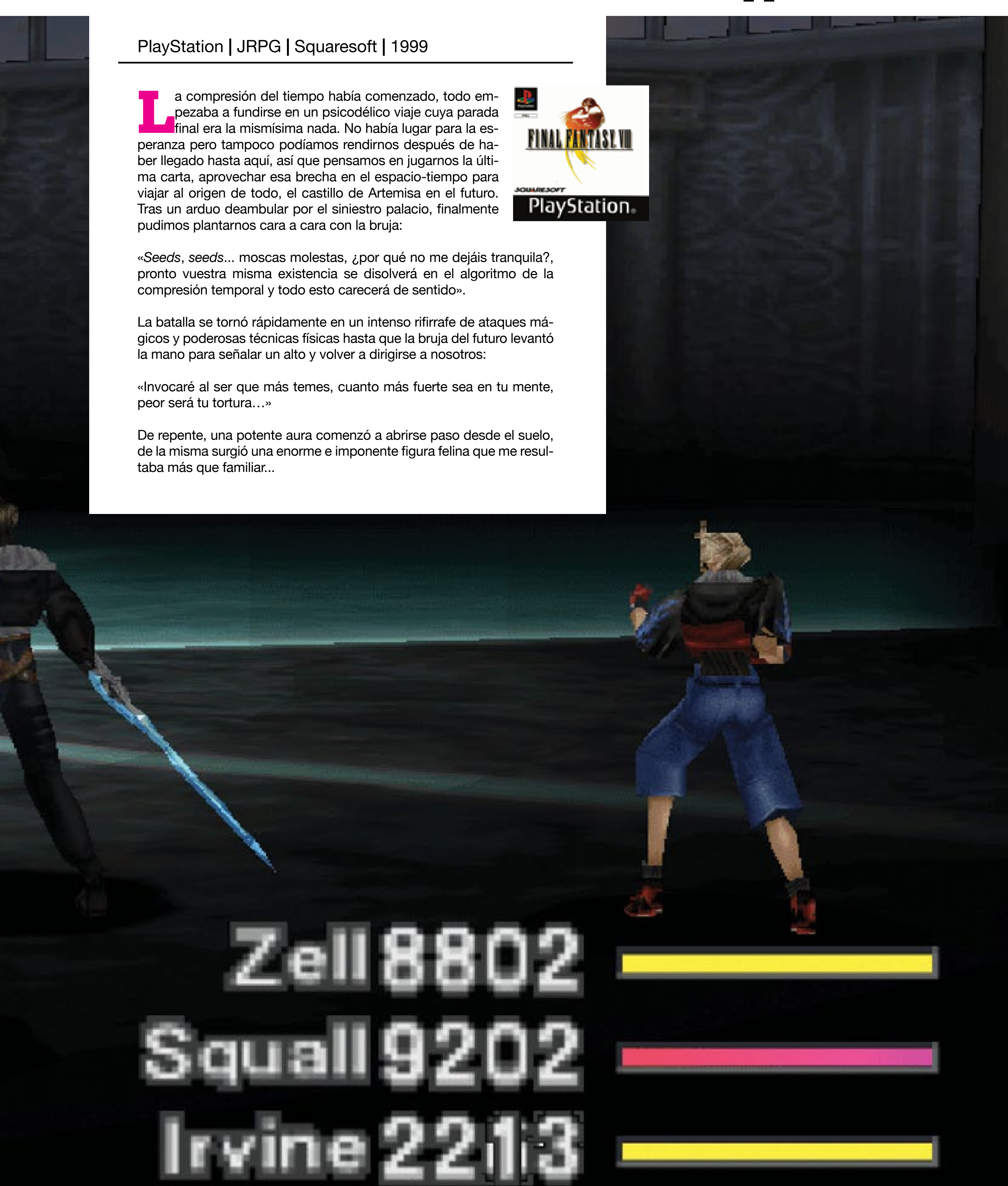
La compresión del tiempo había comenzado, todo empezaba a fundirse en un psicodélico viaje cuya parada final era la mismísima nada. No había lugar para la esperanza pero tampoco podíamos rendirnos después de haber llegado hasta aquí, así que pensamos en jugarnos la última carta, aprovechar esa brecha en el espacio-tiempo para viajar al origen de todo, el castillo de Artemisa en el futuro. Tras un arduo deambular por el siniestro palacio, finalmente pudimos plantarnos cara a cara con la bruja:

«*Seeds*, *seeds*... moscas molestas, ¿por qué no me dejáis tranquila?, pronto vuestra misma existencia se disolverá en el algoritmo de la compresión temporal y todo esto carecerá de sentido».

La batalla se tornó rápidamente en un intenso rifirrafe de ataques mágicos y poderosas técnicas físicas hasta que la bruja del futuro levantó la mano para señalar un alto y volver a dirigirse a nosotros:

«Invocaré al ser que más temes, cuanto más fuerte sea en tu mente, peor será tu tortura…»

De repente, una potente aura comenzó a abrirse paso desde el suelo, de la misma surgió una enorme e imponente figura felina que me resultaba más que familiar...





PALetilandia

Bienvenidos a la tierra a la que muchos videojuegos llegaban tarde, mal o, mucho peor, nunca. Recorred con nosotros este salvaje territorio en busca de esos títulos que nunca pudimos disfrutar (o sufrir). ¡Esto es PALetilandia!



■ *GANBARE DAIKU NO GEN-SAN*

Super Famicom - 1993

Durante los 90 *Hammerin Harry* era una recreativa que me atraía y de la que siempre esperé una conversión, primero para Spectrum y posteriormente para Super Nintendo. Pero no hubo suerte. NES fue la máquina doméstica afortunada, y yo no la tenía. Así viví durante años, con esa espinita clavada hasta que descubrí MAME. Pero qué alegría me habría llevado si *Ganbare Daiku No Gen-San*, una de las secuelas de *Hammerin Harry*, hubiese llegado por aquí. Incluso si me hubiera enterado en su día que había salido en Japón. Habría removido cielo y tierra por una copia de importación.

Esta continuación sigue las andanzas de Harry en su cruzada contra las malvadas fuerzas de una compañía constructora, que ya de por sí el argumento es maravilloso. Aunque en la intro del juego y en las secuencias entre niveles la historia se nos va contando en japonés y no me entero de nada, no me hace falta, me puedo montar mi propia historia paralela y ser igualmente feliz. Aquí lo importante es repartir *fostiales* con el mazo de madera y llegar hasta los descacharrantes jefes de fin de nivel. Todo siempre con ese aspecto tan *manganime* que supone un plus importante debido al tamaño y buena definición de los sprites, que facilitan que los personajes tengan una gran expresividad facial. Por otra parte seguimos en la línea del juego original arcade: saltos, plataformas, objetos potenciadores... aunque en esta ocasión podemos lanzar el mazo, lo que nos deja desprotegidos durante un instante, y un movimiento especial a modo de *magia* y que podemos utilizar de manera limitada. Un gran arcade de plataformas que nos perdimos por *PALetos*.

■ *BATTLE MANIA*

Mega Drive - 1991

Si digo «Mega Drive», «*shoot'em Up*» y «dos personajes humanos que van volando y disparando a diestro y siniestro»... ¿qué me respondéis?. ¡*Forgotten Wo...!* No. ¿Qué pintaría *Forgotten Worlds* en esta sección de la revista?.

Battle Mania o, como se llamó su versión americana, *Trouble Shooters* es un juego de Vic Tokai que guarda ciertas similitudes con el título de Capcom. Pero son más interesantes las diferencias. Para empezar contamos con, no una, sino dos protagonistas femeninas, que además controlaremos de forma simultánea. Es decir, el juego es para un jugador, pero controlamos dos personajes que se mueven al unísono y disparan a la vez, aunque podemos variar la posición de una de ellas para que dispare hacia delante o hacia atrás. Son las únicas direcciones en las que podremos disparar, a diferencia del disparo multidireccional de *Forgotten Worlds*, algo que se subsanaría en una segunda entrega que tampoco llegó por estas tierras. *Battle Mania* es un juego que probablemente habría tenido una muy buena acogida en Europa. Es un *shooter* divertido, colorido y con escenarios trabajados al que solo le podemos echar en



cara que sus cinco niveles, más el enfrentamiento final a modo de epílogo, se hacen un poco cortos e insuficientes. Aunque, como ya he comentado, para remediar eso tenemos una segunda parte por si nos hemos quedado con ganas de más.



ARMADILLO
Famicom - 1991

Super Mario Bros 3 es uno de los juegos más copiados de la historia (aunque algunos prefieran usar el término 'inspirador'), muchas veces con un descaro sin atisbo alguno de disimulo. Una de estas copias, *Armadillo*, tiene ciertas curiosidades que ya de por sí, dejando al margen su calidad y capacidad para divertirnos, lo hacen merecedor de que le echemos un vistazo por esta sección, ya que nunca salió de Japón. Como buena copia de SMB3, nos encontramos con un plataformas de un estilo gráfico similar al título del fontanero bigotón, solo que en este caso protagonizado por un simpático armadillo con sombrero (el sombrero tiene pinta de ser la solución a un problema parecido al que se encontró Miyamoto cuando creó el *sprite* de Mario). También tiene el mapa de elección de nivel del mismo estilo y una interfaz de marcadores similar. Hasta aquí nada sorprendente.

Pero vamos con algo que sí llama mucho la atención. Una de las características de nuestro personaje, como buen armadillo, es que se hace una bola. En esta forma que adopta para protegerse este animal, podemos saltar y rodar hacia los enemigos para destruirlos. De hecho, si te tocan mientras estás en 'modo antropomórfico', estás muerto. ¿Alguien ha pensado en Sonic? Pues bien, si Sonic hacía su estreno en Megadrive en junio de 1991, *Armadillo* fue lanzado tan solo un par de meses después en Famicom. Incluso los escenarios cuentan en sus diseños con rampas para aprovechar la capacidad de rodar de nuestro protagonista.

Otro dato curioso es que *Armadillo* tuvo una versión *hack* para cartuchos pirata en la que se sustituyeron gráficos y fue renombrado como *Super Mario Bros IV*. Ver a Mario convirtiéndose en bola como Sonic no tiene desperdicio.





HIT THE ICE
Super Nintendo - 1993

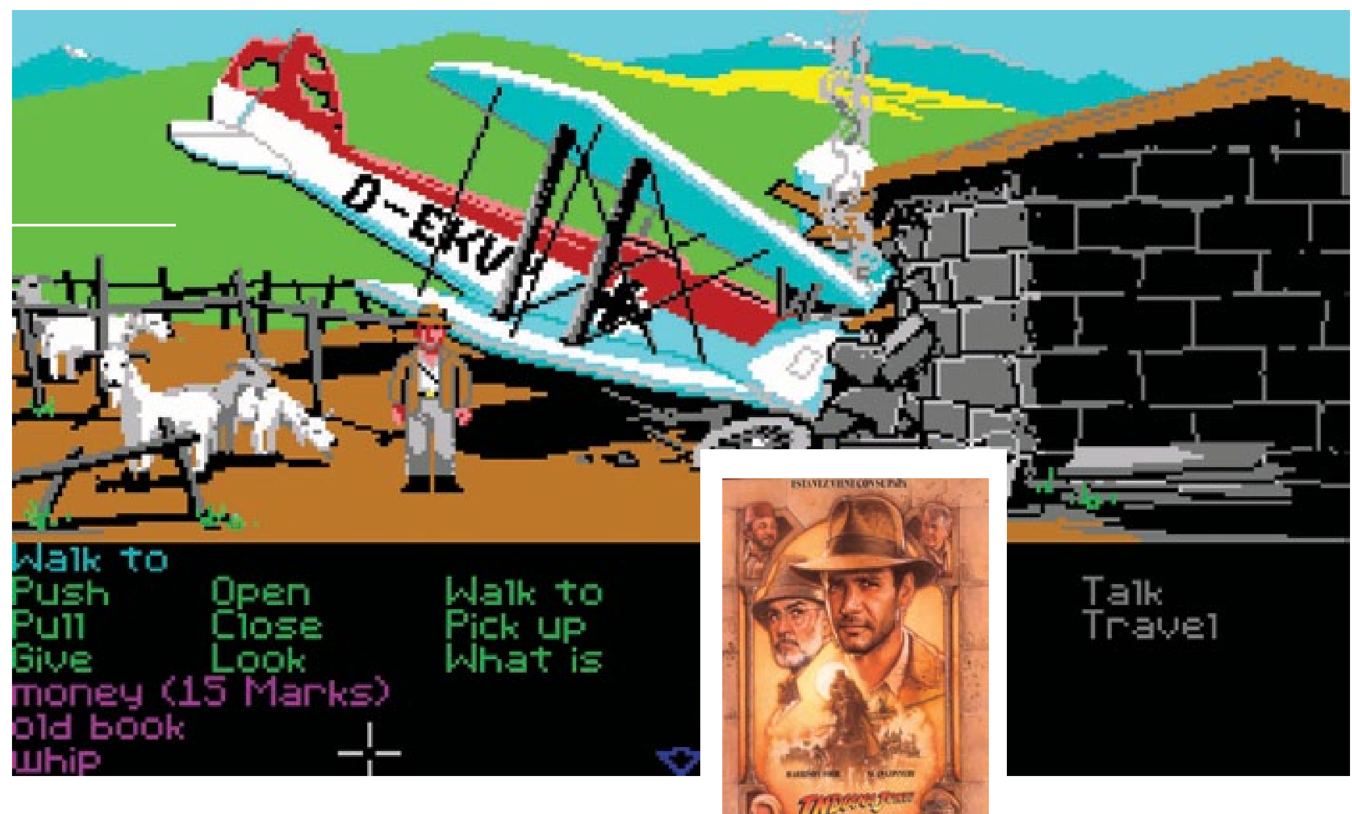
Si sois habituales de la revista (y tenéis a bien leer mis mierdas), ya sabréis que me gusta bastante la saga *NBA Jam*. Me encanta su acción frenética y su interpretación cómico-hiperbólica del baloncesto. Así que tenía que caer por esta sección un título que intentase llevar esa misma idiosincrasia a otro deporte, en este caso el hockey sobre hielo.

Hit the Ice apareció originalmente en los salones recreativos de la mano de WMS Industries (el nombre con el que se conoció a Williams Electronics a partir de 1987) en 1990. Taito lanzó en 1993 una versión doméstica para Super Nintendo (y otros sistemas) aunque solo en el mercado americano. En Europa nos quedamos sin catarlo de forma oficial. Bendita pérdida, porque *Hit the Ice* parece la otra cara de la moneda de los *NBA Jam*: es lento, tosco y aburrido. Los jugadores se mueven por la cancha como si en vez de hielo patinasen sobre grava (e incluso el sonido parece reafirmar esta impresión) y la cantidad de acciones es escasa. Mención aparte las habituales peleas que se dan en este deporte, una suerte de lucha a puñetazos que interrumpe el juego más de lo que cabría desear, por lo que tras el primer partido el hastío que produce invita a cambiar de juego y buscar algo más animado y entretenido. Decepcionante. Aunque el auténtico equivalente a *NBA Jam* en hockey lo encontraríamos unos años después. Pero eso, amigos, lo dejamos para otra ocasión.



Indiana Jones y la última cruzada

¡Tu ración de películas y videojuegos!



Uno de los personajes icónicos de los años 80 es Indiana Jones, el intrépido arqueólogo interpretado por Harrison Ford, y probablemente la mejor de sus aventuras sea esta tercera entrega, *Indiana Jones y la última cruzada*.

La película empieza con un prólogo donde River Phoenix interpreta a un jovencito Indiana Jones en una especie de excursión por algún lugar desértico de los boy scouts. En el mismo descubren un grupo de cazadores de tesoros que encuentran una valiosa reliquia, junto con todas las peripecias del jovencito Jones primero y el Jones más adulto para conseguir recuperarla y poder donarla a un museo. Ya en este prólogo se nos enseña de dónde vienen algunas de las características más icónicas del personaje, como su vestimenta, su sombrero, el manejo del látigo, la cicatriz de la barbilla o su miedo atroz a las serpientes. Curiosamente, Steven Spielberg no quería esta escena porque venía de rodar *El imperio del sol* y no quería repetir y fue George Lucas quien se empeñó.

En cualquier caso, una vez finalizado el prólogo, la película nos traslada a la segunda mitad de los años 30. Un rico coleccionista está obsesionado con el Santo Grial hasta el punto

LA FICHA

DIRECTOR: **Steven Spielberg**
AÑO: **1989**
REPARTO: **Harrison Ford, Sean Connery, Alison Doody, River Phoenix, Julian Glover, Michael Byme**

Acompañamos látigo en mano al aventurero por autonomasia y a su padre en una aventura electrizante y sin pausa. Una pareja irrepetible que dejan momentos geniales en el film.







de contactar con Indiana Jones para compartir sus progresos, enseñarle sus últimos descubrimientos y hablarle de la expedición en Venecia que está financiando. Indiana no está interesado, pero al descubrir que su padre era el encargado de la expedición y que está desaparecido decide aceptar el encargo. Si bien con el caso del jovencito Indiana fue George Lucas quien salió *victorioso* de la disputa con Spielberg, aquí por suerte fue al revés, pues Lucas quería que hubiera una casa encantada mientras que Spielberg no quería tratar ese tema tras *Poltergeist*, así que la idea de ir tras el Grial fue suya.

Una vez comenzada la búsqueda, la película nos va llevando de un escenario a otro según los avatares de Indiana; primero para intentar encontrar la pista que les lleve al Grial, después para conseguir encontrar y rescatar a su padre, para finalmente escapar de los nazis —llegando a conocer en persona al mismísimo Führer—, rescatar a Marcus Brody —capturado por los nazis en una divertida escena grabada en Guadix, Granada— y, por último, llegar hasta el Santo Grial.

De la trilogía original, esta es la película con mayor presupuesto, 48 millones de dólares, consiguiendo convencer tanto a crítica como a público, llegando



Una de las escenas más memorables de la cinta es el momento en que Indy coincide con Hitler en una de sus muchas apariciones propagandísticas. La escena posee un gran sentido del humor e ironía en el momento en que el dictador firma el diario de Indiana Jones.





a alcanzar los 474 millones de recaudación a nivel mundial, siendo la película de la trilogía original de más éxito en ese sentido. Todo este dinero no sólo sirvió para pagar el caché de actores de la talla de Sean Connery o el ya más que consolidado Harrison Ford, sino que la película lucía un gran nivel en los efectos especiales. Mención especial para la escena del final donde el empresario Walter Donovan muere —¿De un taquillazo de los 80? [¡Ejem!]—, estando generada por ordenador. Bueno, no del todo, lo que se hizo fue ir maquillando al actor en distintas fases de envejecimiento y realizar una transición por ordenador entre unas y otras. Pero para el año en el que estamos, 1989, era la primera vez que se hacía algo así en la gran pantalla —pensemos que el gran adalid del *morphing*, *Terminator 2*, no salió hasta dos años después.

La película en sí es una delicia del cine de aventuras. La química entre los dos actores principales, Harrison Ford y Sean Connery, funciona estupendamente y, aunque entre ambos sólo hay 12 años de edad, la verdad es que ambos están muy creíbles en sus papeles. Lo cual no deja de ser curioso, porque a Sean Connery no lo quería George Lucas, ya que pensaba que el actor recordaría demasiado a James Bond. Pero es que la película comparte muchos actores con las películas del agente de Su Majestad, pues medio elenco ya había participado en alguna película de la saga.

Por supuesto, Harrison Ford intentó hacer todas las escenas de acción que pudo. Esto siempre ha sido, digamos, 'marca de la casa' con Harrison Ford; el actor tenía una gran coordinación y lo sabía, lo que le permitía grabar planos que muchos otros actores de acción no habrían sido capaces. De hecho, en esta película su doble, Vic Armstrong, llegó a llevarle a un aparte y a suplicarle —de mentira, eso sí, aunque Ford no lo sabía y pensó que iba en serio— que le dejara hacer su trabajo porque si no se quedaría sin cobrar.



Sólo con decir que *Indiana Jones and The Last Crusade* es una aventura gráfica de Lucas, de las que utilizan el motor SCUMM, ya es sinónimo de gran juego, casi casi de obra maestra por definición

Esta es, curiosamente, la única aventura gráfica que está basada en una película —aunque la siguiente aventura, *Indiana Jones And The Fate Of Atlantis*, podría haber sido la cuarta Indiana Jones, pero en fin…— porque todas las demás son historias originales de los diseñadores de la compañía —bueno, *The Dig* no, vale. Pero también se quedó sólo en el mundo de los videojuegos. Gente como Tim Schaffer, Ron Gilbert o Dave Grossman llenaron de magia y fantasía las pantallas de nuestros ordenadores y auparon a un género que a priori era —y por desgracia es— de nicho a ser los reyes indiscutibles del PC durante más de un lustro.

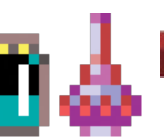
Cada aventura de Lucas hecha con el motor SCUMM tiene siempre algo de particular que las diferencia de las anteriores, y no sólo a nivel técnico, donde se notan los adelantos técnicos tan espectaculares de la época —este juego, por ejemplo, está pensado para máquinas de 16 bits con mucha más memoria que un C64—, sino también a nivel jugable. Podríamos decir que esta es la aventura de Lucas que más acción tiene y, por lo tanto, donde más fácil es morir por nuestra habilidad —o falta de la misma—, gracias a los combates a puñetazos.

Por lo demás, si has jugado a una aventura de Lucas esta cumple a rajatabla el canon de la época, recreando con gran acierto muchas de las escenas de la misma, e incluso como anécdota, con escenas que no están en la película. El motivo es que el juego se realizó al mismo tiempo que el film, por lo que los diseñadores de Lucas terminaron el

LA FICHA

DISEÑO: **Noah Falstein, David Fox y Ron Gilbert**
AÑO: **1989**
PLATAFORMAS: **DOS, Amiga, Atari ST, CDTV, FM Towns, Linux, Macintosh, Windows**

Aunque el juego sigue el guión de la película, sus diseñadores se tomaron algunas libertades y es posible llegar a finales diferentes.






juego antes de ver el montaje final, y así escenas eliminadas como la parte en la que Indy corta la radio del zeppelin está en el juego y en la película no.

Mención aparte tiene, como todos los juegos de la época, su sistema anticopia. Marcus solicita al principio del juego a Indiana que le traduzca un texto, y para hacerlo había que ir a una tabla de códigos impresa en una hoja que venía en la caja del juego. Pero, para evitar que simplemente se fotocopiara esta lista de códigos y ya está, era necesario utilizar una banda roja para eliminar el texto sobreimpreso y dejar ver los símbolos que había debajo. Quizá la idea no era tan bonita como la rueda de *Monkey Island*, pero efectiva sí que era, y hasta cierto punto original también.

El caso es que en España este juego fue bastante popular al salir en el primer número junto con *Heimdall 2* en una colección de videojuegos para PC para quiosco publicados por Erbe a un precio muy competitivo para la época, aunque eso sí, se trataba de la versión EGA de 16 colores que fue la que yo jugué en su momento y no la de VGA. En cualquier caso, gracias a esta edición, esta fue mi primera aventura gráfica, por lo que le tengo un cariño especial.

Por desgracia, el juego es anterior a *Monkey Island*, lo que quiere decir que la interfaz resulta bastante dura para lo que estamos acostumbrados hoy. Por ejemplo, pasar el ratón por el escenario no nos revela nada, debemos ser nosotros a base de observar y probar pacientemente al pulsar con el ratón cada píxel del escenario.



OTRAS CRUZADAS

Como era habitual en los 80 y muy principios de los 90, los estrenos más sonados del cine contaban con su conversión a ordenador. La aventura gráfica de Lucas realmente sería una *rara avis* en aquel momento, porque lo normal de las conversiones de películas es que se tratara de juegos de plataformas con más o menos acción, y más tratándose de una película como Indiana donde tienes los niveles tan fácilmente adaptables a un videojuego, como sería la escena primera del tren, la del barco para conseguir la Cruz, la lucha en las lanchas, la pelea con los nazis para escapar del castillo, la lucha con los aviones, la escena del tanque y la 'batalla' final.

De hecho, sí hubo otros juegos de la película con un concepto más clásico —ah, qué tiempos en que hacer una aventura gráfica era algo rompedor y una mirada al futuro…—, concretamente un juego de acción y plataformas que apareció en prácticamente todo sistema viviente entre ordenadores y consolas de 8 y 16 bits. Publicado por U.S. Gold en la mayoría de sus versiones a partir del 89, y programado por Tiertex, se trataba de un plataformas de *scroll* horizontal bastante mediocre que pasó sin pena ni gloria entre los juegos de la época y que parecía confirmar el dicho de que no había conversión buena de película a ordenador.

Más curiosa si cabe es la versión única para NES, que sólo salió en Estados Unidos de la mano de Taito y programada por Software Creations; un híbrido entre aventura y juego de acción que no despuntó tampoco, pero que al menos cuenta con la música de Tim Follin.





Comparemos esto con las aventuras modernas, donde pulsando una tecla te revelan todos los objetos interactuables del escenario...

Indiana Jones y la última cruzada suponía una gran mejora a nivel gráfico respecto a su antecesor, *Maniac Mansion*. A fin de cuentas, este juego se convirtió a máquinas de 8 bits como el C64 o NES, mientras que Indiana Jones ya requería máquinas de 16 bits. La versión de PC, la que yo jugué EGA inicialmente, se veía un poco pobre comparada con las versiones de Amiga o la del genial FM-Towns —y a nivel sonoro no digamos. Incluso contando en PC con tarjeta de sonido, nada que ver—. Debido a que se trataba de una conversión de una película el juego no podía tener la clase de chistes y situaciones de los juegos clásicos de Lucas, siendo este el juego más serio con diferencia de las aventuras clásicas hasta la aparición del *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*.

También, como detalle curioso, este fue el primer juego donde vi implementado una especie de sistema de logros con los «Indy Quotient», un sistema que te indicaba qué porcentaje de la aventura habías descubierto, y no bastaba simplemente con pasársela para llegar al 100%.

En definitiva, se trata de una excepcional aventura gráfica que consigue transmitirte lo que una aventura de Indiana Jones es. No es tan buena como su secuela, ni tampoco llega al nivel de otros clásicos de Lucas como *Monkey Island* o *Day of the Tentacle*, pero si te gustan las aventuras gráficas y no te da miedo meterte con sistemas ya arcaicos de control, en *Indiana Jones y la última cruzada* encontrarás un muy interesante reto. Un gran juego para una gran película.



SISTEMA: NES
AÑO: 1991
COMPAÑÍA: Taito/Software Creations

❑A merced de un acuerdo de licencias, el juego que aterrizó en NES era una extraña y mediocre mezcla de géneros creada bajo el paraguas de Taito. Mucho más tarde, en 1993, apareció también la conversión de la versión más conocida de ordenadores, por desgracia, con idéntico resultado.



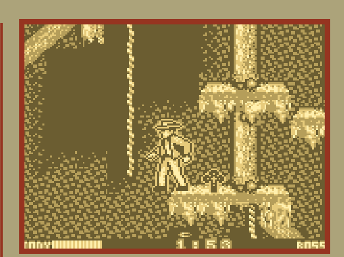
SISTEMA: Amiga
AÑO: 1989
COMPAÑÍA: LucasFilms/ Tiertex

❑ La mejor de las versiones en su momento, aunque eso tampoco es decir mucho. La jugabilidad sigue siendo durilla y el nivel de dificultad absurdamente alto. Sólo se salvan sus mejores gráficos y que ahora identificamos al joven Indy del primer nivel, y el carroza de los siguientes.



SISTEMA: C64
AÑO: 1989
COMPAÑÍA: LucasFilms/ Tiertex

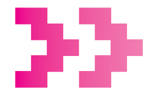
❑Más jugable y atractiva que sus versiones contemporáneas para 8 bits, el juego para el ordenador de Commodore seguía incluyendo fallos de colisiones, no estaba muy inspirado y sólo son 4 niveles; pero, ¡hey!, era mejor que las otras apariciones del personaje en el ordenador.



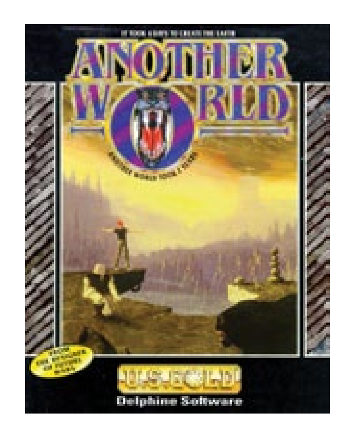
SISTEMA: Game Boy
AÑO: 1993
COMPAÑÍA: Ubi Soft/Tiertex/ NMS Software Ltd.

❑A aquellas alturas de la vida nadie se esperaría una nueva conversión del juego, pero lo cierto es que Ubi Soft debió pensar que sería buena idea coger el testigo del título de acción de ordenadores y llevarlo hasta la pálida pantalla de la portátil de Nintendo. ¡Un auténtico desastre!

La Tierra fue creada en 6 días. *Another World* tardó 2 años.



Tras un terrible accidente durante un experimento con partículas subatómicas, el joven científico Lester Chaykin se materializa, aturdido y confuso, en un entorno desconocido. Esto no es la Tierra, es *Another World*, otro mundo. La lucha por sobrevivir ha comenzado y necesitará todos sus recursos, entrenamiento e inteligencia para ello.



Sistema: Varios
Publica: U.S. GOLD
Desarrolla: Delphine
Lanzamiento: 1991
Género: Plataformas cinemático
Jugadores: 1
Precio: 5.990 ptas.

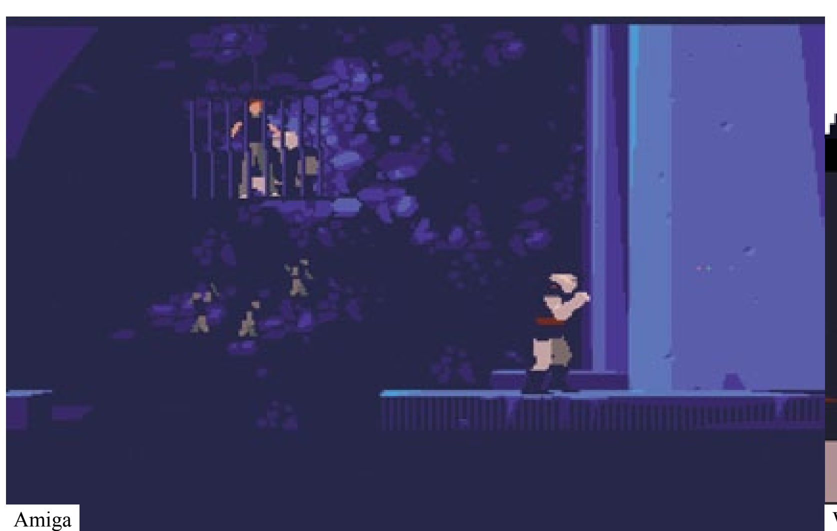
PUBLICADO POR DELPHINE SOFTWARE EN 1991, *ANOTHER WORLD* FUE UN PROYECTO PERSONAL DE UNA ÚNICA PERSONA LLAMADA ÉRIC CHAHI.

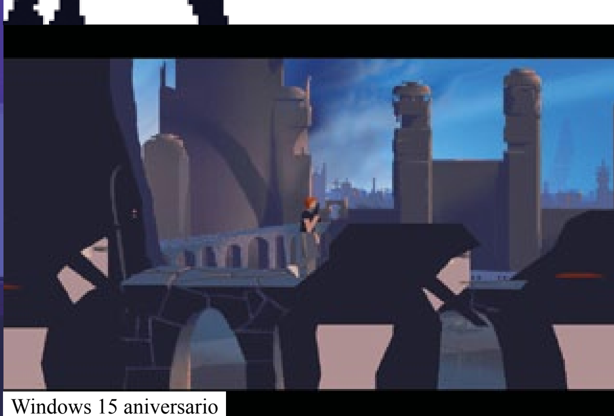
Trabajando como diseñador gráfico y animador en el juego *Future Wars*, también de Delphine Software, quiso crear algo por sí mismo después de quedar impresionado al ver las animaciones y aspecto gráfico del videojuego *Dragon's Lair*. Pensó que podía mejorar lo que había visto utilizando gráficos vectoriales, ya que este tipo de gráficos 2D ocupan muy poco espacio en memoria y no hay límites en el tamaño de la propia animación. Éric ideó un entorno creativo donde generaba los gráficos poligonales, algunos de ellos con la técnica de la rotoscopia tal y como se había visto anteriormente en *Prince of Persia*, y con ayuda de herramientas de programación que se adaptaban a la idea del tipo de juego que tenía en mente, comenzó a trabajar en la famosa secuencia de introducción de *Another World*. Chahi tenía muy claro el tipo de juego que quería: uno en 2D con marcado carácter de ciencia-ficción y ambiente muy cinematográfico. Esto contrastaba, sin embargo, con aspectos tan importantes como el desarrollo del mismo y la historia, ya que se fueron creando improvisadamente.

Como proyecto propio, Éric quiso abordar todos los aspectos del juego y, como le fascinaba la ilustración, decidió que la portada, que él pensaba que es la primera conexión del jugador con el juego, debía ser creada por él mismo para poder reflejar exactamente el ambiente que quería transmitir. Y así lo hizo, ayudándose de varios bocetos iniciales que le sirvieron para conseguir el resultado final tan icónico que se utilizó para la portada de la aventura. El único aspecto del juego que no fue desarrollado por Chahi fue la música, compuesta por Jean-François Freitas y haciendo un trabajo a la altura de su compañero.

El juego se editó inicialmente para Amiga y, a pesar de ser la mejor versión en cuanto al sonido, no fue testeada lo suficiente y por ello tiene algún problema de fluidez que afecta a la jugabilidad.

La recepción del juego por la crítica fue muy buena, pero hizo hincapié en la corta duración del mismo, así que para


Amiga


Windows 15 aniversario


DOS


3DO

la versión de PC se añadió un nivel completo que extendía la relación entre los personajes. Las versiones para SEGA y Nintendo incorporaron nuevos elementos en la jugabilidad que en conjunto hacían que la aventura fuera más difícil. Nintendo también obligó a censurar parte del contenido, como la sangre o fluidos que pudieran parecerlo, además de alguna escena con insinuaciones de desnudez. La versión para 3DO adaptó todos los fondos con más detalle, resultando en un aspecto general inconsistente, además de cambiar la música. Actualmente Éric posee los derechos de propiedad intelectual, así que para celebrar el 15 aniversario del juego se editó una nueva versión para PC que se adapta a la alta resolución, además de mantener el nivel extra y los nuevos elementos de jugabilidad de las versiones de consola.

Comentario Delac

Another World, un juego espectacular. Un juego que te atrae visualmente, te engancha. Te intriga, siempre quieres saber más, saber qué hay más allá. ¿Por qué? ¡Porque no te dan información! ¡Malditos! ¿Pero esto qué es? ¿Dónde estoy? Nada más empezar te sueltan en una piscina que cubre, ahogándote, con tu escritorio y computadora a cuestas; y por si fuera poco, unos tentáculos surgen de las profundidades para cogerte por los pies y llevarte al abismo. Apetece.

Y eso por no hablar de cuando sales jadeando y te esperan unos sucedáneos de sanguijuelas que se arrastran y pegan picotazos con veneno que te mata, o el monstruo-tigre-gorila que te persigue a lo loco, con un único objetivo: comerte. Luego te atrapan y te meten en la jaula con otro ser aterrador que resultará ser tu amigo. Juntos escaparéis y cogeréis una pistola con la que luchareis contra miles de enemigos y obstáculos para salvar vuestra vida.

Sí, sí, sí, todo esto ya lo sabemos todos. Y que es un juego difícil también, pero:

- ¿Alguien sabe qué es Another World? ¿Qué clase de mundo es? ¿Es de esta galaxia? ¿O está dentro de nuestro planeta, pero en miniatura, como en *El Chip Prodigioso*? ¿Hay oxígeno o gravedad?
- ¿Cómo te llamas? ¿Cuáles son tus apellidos? ¿Por qué eres pelirrojo? ¿Por qué no rubio?
- ¿Por qué ha explotado la computadora, ha salido un rayo estilo *Regreso al Futuro*, se ha abierto un boquete en el suelo y has ido a parar ahí, cuando sólo estabas ejecutando un *DIR /W*?
- ¿Volveremos algún día a nuestro mundo? ¿O conoceremos a una chica con la piel azul? ¿Nos enamoraremos de ella y no querremos volver nunca más? ¿Adaptaremos sus costumbres? ¿Seremos uno de ellos? ¿Seremos el elegido? ¿Salvaremos el planeta?
- ¿Todo lo conocido hasta ahora era real? ¿Qué es real?

Lo único de lo que disponemos es un documento de la época, recientemente descubierto en un perfecto estado de conservación. Los investigadores, conscientes del interés público, han querido compartirlo con todos nosotros. Lamentablemente sólo aclara alguna de las infinitas incógnitas que siempre han rodeado al videojuego:

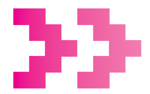
«Lester Knight Chaykin, investigador y doctor en ciencias físicas por la famosa universidad de Harvard, encargado del proyecto Ciclotrón de la C.E., desapareció ayer en su laboratorio mientras realizaba un experimento sobre la carga de unas misteriosas partículas subatómicas. Un rayo caído sobre el generador de fuerza parece haber sido la causa del extraño accidente. No se ha encontrado el cuerpo de Chaykin».

Consideraciones finales

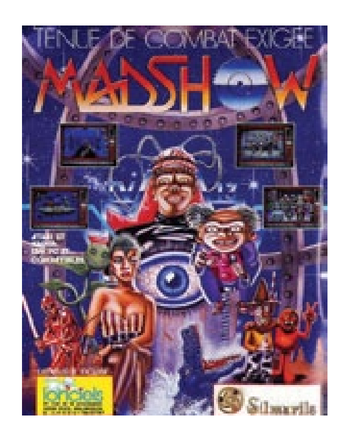
En resumen, un juego muy personal y trabajado que revolucionó utilizando nuevas técnicas para la época. Micromanía resumió de manera brillante uno de sus análisis de la aventura de la siguiente manera: «*Another World*, como indica su propio nombre, es una especie de 'punto y aparte' dentro del mundo del videojuego. Es todo un perfecto ejemplo de cómo demostrar que en el mundo del software no está todo —ni mucho menos— inventado. ¡*Trés bien*, Delphine!».

A pesar de que Chahi estaba encantado con el final ambiguo del juego y que no quería secuelas, Interplay consiguió su apoyo para una continuación llamada *Heart of the Alien* para la plataforma Mega-CD de Sega. Éric tenía en mente revisitar *Another World* desde el punto de vista del compañero alienígena, pero desgraciadamente el trabajo de Interplay no estuvo a la altura de su predecesor y fue un fracaso. Pero de nuevo; esa es otra historia.

Ponte cómodo y disfruta con *MAD SHOW*, el programa más violento y bizarro de la televisión.



Encendemos el televisor, nos acomodamos en el sofá y esperamos a que empiece nuestro programa favorito, aunque lo cierto es que es el único es antena. Aparece el presentador, acciona una palanca y el primer participante se materializa amordazado en una silla justo a su lado.



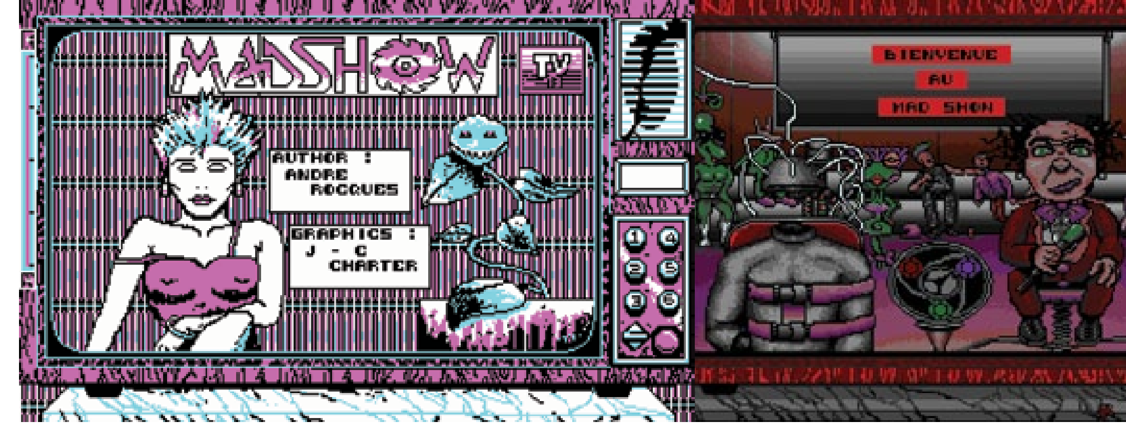
Sistema: PC, Atari ST, Amiga
Publica: Silmarils
Desarrolla: Silmarils
Lanzamiento: 1988
Género: Acción
Jugadores: 1

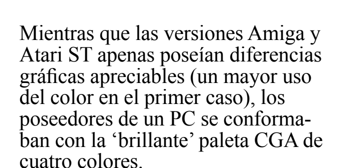
SU CARA DE TERROR LO DICE TODO. ALARGAMOS EL BRAZO PARA PULSAR UNO DE LOS BOTONES DEL VIEJO TELEVISOR Y HACEMOS NUESTRA APUESTA.

El presentador sonríe y grita «MAD SHOW!», el público ruge y el concursante hace una mueca de miedo mientras se teletransporta a la zona de juego. ¡Que empiece el espectáculo!

Quizás a la hora de la verdad la puesta en escena no sea tan espectacular pero esa es básicamente la premisa de *Mad Show*, un concurso futurista en el que la violencia es el hilo conductor. Se huele un ligero tufillo a *The Running Man* que, casualmente, salió un año antes de la publicación de este juego pero lo cierto es que *Mad Show* es en realidad un batiburrillo bastante loco de distintas ideas e infinidad de referencias surgidas de un estudio por entonces muy joven. Junto a *Operation: Clean Streets* (un *beat-'em-up* un poco *chusquero* aunque con buenas intenciones), *Mad Show* fue la carta de presentación del estudio francés Silmarils (nombre que por cierto es una referencia a las tres joyas que aparecen en las obras de Tolkien) que más tarde encontraría su merecido lugar en la historia del videojuego gracias a la conocida saga rolera *Ishar*.

Pero volviendo al principio, *Mad Show* es un juego bastante desconocido y que ha caído en el olvido debido en parte a su extraña puesta en escena. Se podría decir que nos encontramos con un compendio de cuatro mini juegos, algunos más divertidos que otros sea dicho de paso. El primero es quizás el más vistoso, una pelea de sables láser encima de una roca flotante en medio del espacio. El control es un poco tosco pero la puesta en escena en aquella época con *Star Wars* resonando de fondo en la cabeza, se traducía en una combinación ganadora. El segundo mini juego es algo más confuso ya que iremos equipados únicamente con un escudo y deberemos sobrevivir a láseres, misiles y demás trampas mortales mientras intentamos que una ballesta situada en primer plano, dispare un virote contra un ojo gigante situado el fondo de la sala. El tercero es un combate a muerte subidos a




Mientras que las versiones Amiga y Atari ST apenas poseían diferencias gráficas apreciables (un mayor uso del color en el primer caso), los poseedores de un PC se conformaban con la 'brillante' paleta CGA de cuatro colores.



En la prueba 'Mad Virus' tendremos que acabar con el cerebro gigante que controla la cinta transportadora. ¿Mande?

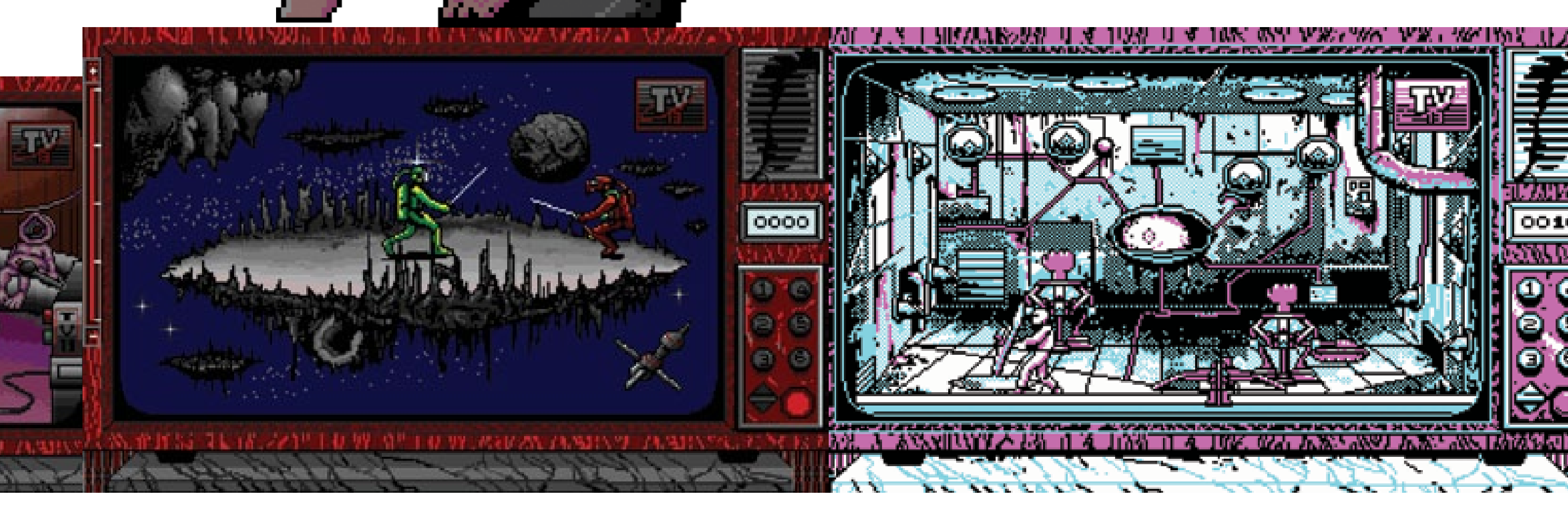
bordo de un robot que recuerda poderosamente a los combates con discos de *Tron*. Encerrados en una suerte de prisión alcantarilla deberemos lanzar misiles y discos dentados contra el rival para acabar con él. No se acaba aquí, una especie de tiburón mutante nos esperará en la parte inferior por si pasamos demasiado tiempo refugiándonos en las aguas fecales. Y finalmente la prueba final, el combate contra el cerebro. Una mano demoníaca controlará una cinta por la que deberemos correr mientras intentamos apuntar con nuestro arpón a un cerebro gigante situado en el centro de la pantalla.

Para terminar, con un sencillo sistema de apuestas podremos evitar algunas pruebas y llevarnos los puntos de recompensa pero aquí no acaba todo. Tras dominar las cuatro pruebas solo nos quedará intentar batir nuestros propios récords. La dificultad irá aumentando tras cada ronda pero debido a la escasa variedad de las pruebas, el título se torna repetitivo bastante pronto.

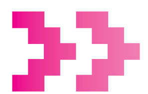
Intentando describir las distintas pruebas me doy cuenta de lo complicado que resulta hacerlo porque la sensación que queda es la de que los creadores no pusieron barreras a la creatividad y cualquier idea por loca que pareciera, tenía cabida aquí. Criaturas alienígenas, mutantes, robots, demonios, sables láser… todo vale para poner en apuros a los concursantes sin tener en cuenta la lógica o la consistencia.

Reconozcámoslo, *Mad Show* no es un gran juego aunque en mi recuerdo esté adornado y pinte fabuloso. El control es bastante mejorable y quizás con algunos mini juegos extra mejoraría sustancialmente pero es innegable que es un juego muy original, un popurrí de ideas locas y referencias ochenteras de un estudio que empezaba a dar sus primeros pasos en esto de los videojuegos.

Este es mi humilde homenaje a un juego olvidado pero si se nos queda el cuerpo con ganas de más concursos futuristas a vida o muerte, siempre tendremos a mano el incombustible *Smash TV*, una apuesta mucho más segura.



Así se hizo: *Stela II*



A finales de 2016 apareció la segunda parte de un curioso juego realizado por José B. Giménez para ZX Spectrum. Tras haber saboreado el ZX Basic en su primera entrega, el diseñador probó con el ensamblador para su continuación quedando documentado el proceso en la web del profesor Miguel Ángel García. Os dejamos con la reproducción del artículo.

STELA ES UN DESARROLLO QUE OFRECE UN PRODUCTO ORIGINAL, DE CALIDAD Y APASIONANTE QUE SE NOTA QUE ESTÁ HECHO CON ESMERO. Su autor ha tenido a bien contarnos cómo encaró el proyecto de hacer un juego para la mítica máquina de Sinclair.

La idea

La idea de hacer un juego como *Stela* nació al ver a mi hija, que entonces tenía 5 años, jugando a un juego de la NDS, de esos que tienen muchos minijuegos. En uno de ellos tenía que llevar una bolita hasta la meta con el dedo, sorteando obstáculos, y cuando el nivel se complicaba, me despertaba de la siesta (jugaba los sábados tras la comida) y me pedía que le pasara el nivel, y acababa yo jugando y ella mirando, animándome. Y yo sin siesta.

El primer *Stela* y el ZX Basic

Jugando aquel juego se me ocurrió la idea de hacer algo parecido para el ZX. Mi intención era hacer un juego de habilidad y reflejos, con niveles muy cortos y rápidos, de los que cabrean mucho cuando fallas.

Aquel primer *Stela* lo programé con el ZX Basic de Boriel, uno de los mejores inventos del mundo. Yo siempre recomiendo el ZX BASIC de Boriel para todos aquellos que quieran quitarse la espinita de hacer un juego en BASIC para el ZX Spectrum. Yo intenté hacer varios juegos en Basic cuando era un crío y siempre me salieron unas castañas muy lentas. Independientemente de que los juegos siguieran siendo una castaña, que de eso no tiene la culpa el BASIC, ahora por lo menos me salían castañas rápidas. Además es una forma muy sencilla de integrar BASIC con ASM, por lo que para aprender *assembler* es de lo más útil.

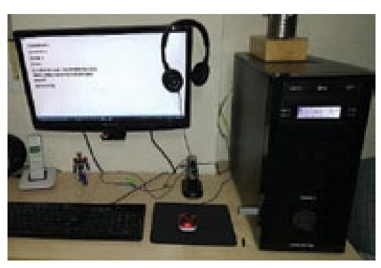
De esa forma, usando el ZX BASIC, poco a poco fui metiendo rutinas en ASM en los listados; programa a programa la parte en ASM ocupaba cada vez más y menos la del BASIC, hasta que desde hace ya varios años programo los juegos íntegramente en ASM.

El segundo *Stela*

Stela me dejó con la sensación de que podía mejorarse mucho (aunque esa sensación me es muy habitual con mis juegos) y siempre tuve en mente hacer una segunda parte. De hecho, uno de los minijuegos que salen en 'Una extraña historia' es precisamente un nivel perdido de *Stela*. Así que, desde que terminé el primer Stela, siempre pensé en hacer una segunda parte y he puesto ahora muchas de las ideas que dejé pendiente en aquella ocasión (bombas para romper paredes, disparos, fondos animados…).

La idea de pasar por cinco mundos diferentes es conseguir que los niveles resulten más variados e intentar 'picar' al

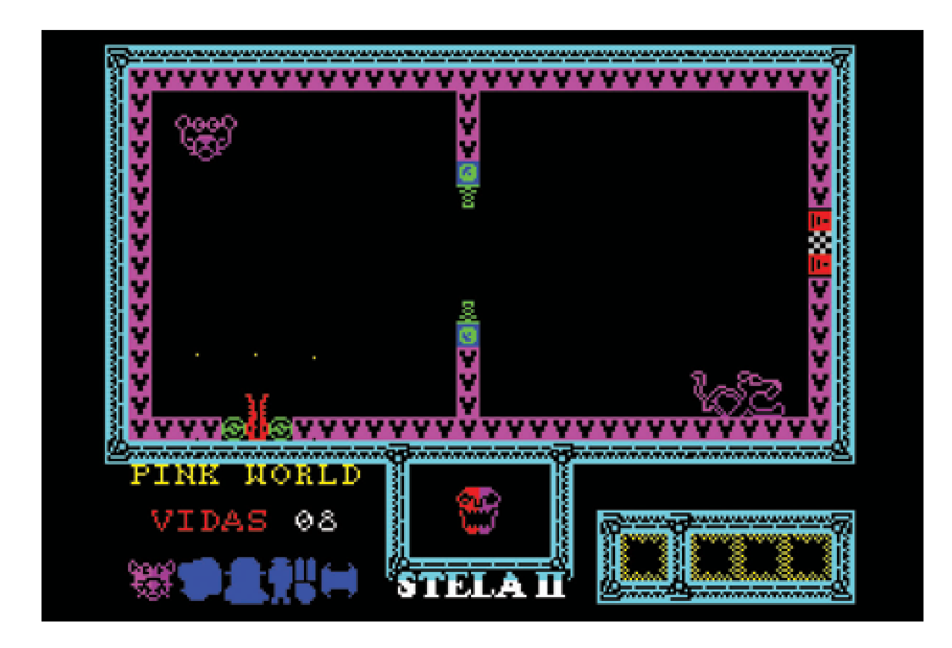




El lugar de donde surgen estas criaturas, aunque por lo tecnológicamente avanzado de ellas, es este de aquí arriba. A la izquierda, una captura del primer *Stela*.



www.magarciaguerra.com



Siempre tengo en la cabeza el famoso dicho de Bernard Shaw: «El hombre no deja de jugar porque se hace viejo. Se hace viejo porque deja de jugar»

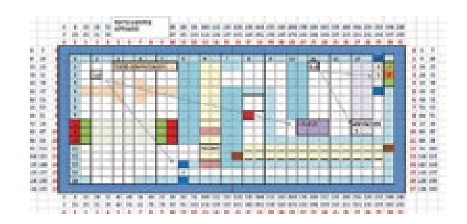
jugador con objetivos a más corto plazo. Salvo uno de ellos, los diferentes mundos están basados en las películas con las que más disfruté hace mucho tiempo. Creo que excepto 3 o 4 niveles, que pueden ser bastante chungos de pasar, la mayoría de ellos son bastantes fáciles una vez que dominas los controles y te familiarizas con los tipos de obstáculos y resortes del juego.

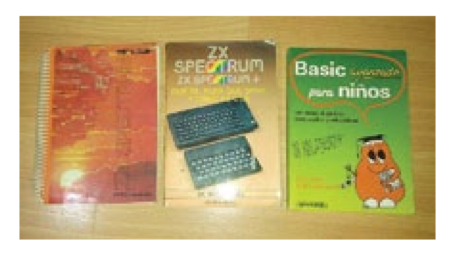
Siempre procuro poner en los juegos algún tipo de introducción o animación o cosas extrañas, un amigo me dice que la manía que tengo de hacer paleojuegos es solamente para eso.

El fichaje 'virtual' por la centenaria casa de Software 'La Moderna' surgió cuando participé en la ZX dev 2015 con *Wake me up*, y presentar así algo más trabajado (con manual, carátula de casete y cosas de esas).

Herramientas

Mi forma de programar los juegos es muy artesanal, soy autodidacta, y muy muy desordenado. Desde que empecé a programar íntegramente en ASM siempre he utilizado las mismas herramientas: Context, un editor al que puedes añadir marcadores específicos para ensamblador y para el Z80. Pasmo, el famoso y gran ensamblador cruzado para Z80. Los





Arriba: Nivel 23 *Stela II*. Debajo: Libros de apoyo 'clásicos'.



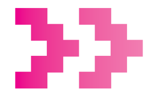
módulos de Claus Jahn: ZX-Paintbrush para los gráficos. ZX-Editor para las cuatro líneas del cargador. Y ZX-Blockeditor para montar el fichero tap. Son unas aplicaciones impresionantes. Para la música y efectos utilizo Beepola o bien la propia rutinilla del *beep* de la ROM (aunque en ocasiones me he ido a los propios listados del *Jet Set Willy*, etc., y he adaptado sus rutinas para el sonido). Por último, muchas hojas Excel; al hacer los mapas por distintos tipos de patrones, obsesionado por ahorrar toda la memoria posible, no puedo usar aplicaciones específicas para hacer los mapas.

Fin

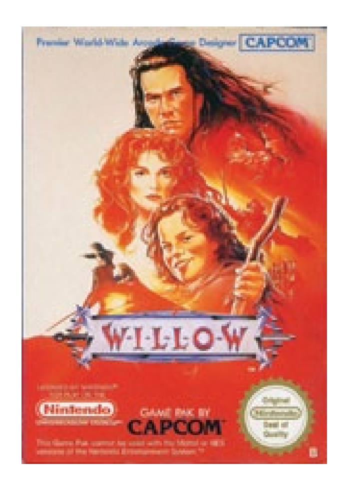
Cuando hago un juego no puedo dejar de pensar en aquellos juegos ochenteros y todas las circunstancias que los rodeaban, y las referencias a ellos que suelo poner en los juegos me resultan casi inevitables. Tuvimos la gran suerte de ver nacer este mundo, creo que las sensaciones que teníamos sentados delante del televisor jugando aquellos juegos eran muchísimo más intensas que las que puede provocar un juego hoy en día, esa fue nuestra suerte, precisamente por el hecho de ser un mundo nuevo nunca antes visto. De un *FIFA 2016* a un *FIFA 2017* no hay más que un pequeño salto, pero de una caja de cartón a un ZX Spectrum había un abismo. Es fácil que cualquier persona de 40 años te nombre el *Jet Set Willy*, o aquellos primeros juegos de Dinamic, son sensaciones que se grabaron a fuego. Mis hijos no se asombran al ver un gran juego moderno en el PC porque para ellos son cosas habituales que siempre han estado ahí, y probablemente dentro de unos años, si alguien les pregunta por aquel juego, lo hayan ya olvidado.

En cuanto al futuro yo siempre tengo en la cabeza el famoso dicho de Bernard Shaw: «El hombre no deja de jugar porque se hace viejo. Se hace viejo porque deja de jugar».

Willow. De la película al cartucho



Los juegos basados en licencias cinematográficas han debido cargar siempre con el tópico de títulos mediocres que solo buscan explotar su famoso nombre. Los ejemplos son incalculables, pero de vez en cuando surgen títulos que suponen la excepción que confirma la regla. *Willow* para la vetusta NES es una de esas excepciones.



Sistema: NES
Publica: Capcom
Desarrolla: Capcom
Lanzamiento: 1989
Género: Rol
Jugadores: 1

WILLOW ES UN JUEGO CUYA EXISTENCIA ES BASTANTE PECULIAR. UTILIZA LA LICENCIA DE UNA PELÍCULA QUE, AUN CÉLEBRE, ESTÁ CONSIDERADA COMO UN FRACASO DE TAQUILLA Y ADEMÁS ES UN *ACTION RPG* DE CAPCOM, UN GÉNERO QUE NO ENTRABA EN LOS PLANES POR ENTONCES DE LA COMPAÑÍA DE *MEGA MAN*.

Inspirado sin disimulo en *Zelda*, el resultado no pudo ser mejor, aunque en su época (como la película) no obtuvo el reconocimiento merecido. En otros géneros la licencia impulsa la popularidad del juego. En el JDR, con grandes historias entre sus precedentes, conllevó que no se le tomase en serio como debía, a pesar de expandir el argumento hasta equiparar la historia a cualquier relato de Square o Enix. Costaba vincular una licencia occidental a un género genuinamente japonés.

La importancia del proyecto se advierte cuando la dirección del juego recae en uno de ilustres de la Capcom clásica, el de Tokuro Fujiwara. Insigne protagonista del tiempo en el que la compañía reinaba tanto en recreativos como en los sistemas domésticos, su curriculum está profusamente salpicado de hitos en ambos ámbitos, no habiendo prácticamente gran título o franquicia de Capcom en el que no estuviera implicado hasta su marcha en 1996 para constituir Whoopee Camp (serie *Tomba!/Tombi* destacando su padrinazgo de *Ghost & Goblins* y la saga *Mega Man*, de la que muchos de sus colaboradores habituales participaron en este *Willow*.

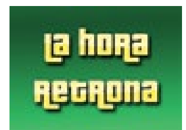
Jugablemente

Willow recupera el argumento de la película homónima: el pequeño protagonista vela por Elora Danan, cuyo destino es ser la responsable del fin de la malvada bruja Bavmorda. Pero en lugar de seguir al pie de la letra la historia, se expande el universo creado por Ron Howard y George Lucas. La mayoría de las situaciones y personajes serán completamente nuevos, además de encontrarse con otros protagonistas del *film* en

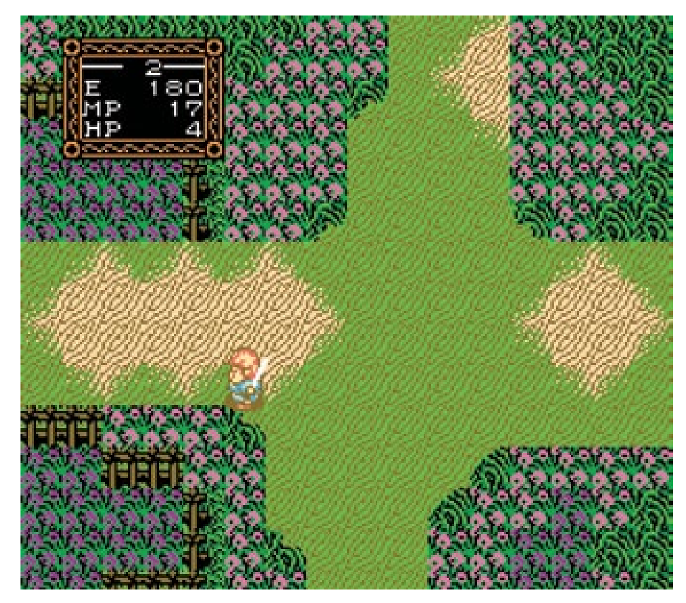




Willow es un juego bastante largo, pero desgraciadamente Capcom no incluyó ninguna batería para guardar nuestros avances. Había que copiar un largo código que luego introducíamos para seguir por donde lo habíamos dejado. ¡Cómo han cambiado los tiempos!



lahoraretrona.ivoox.com



A pesar de su cariz de acción, tendremos que estar pendientes de la evolución de nuestro personaje, mejoras, etc.

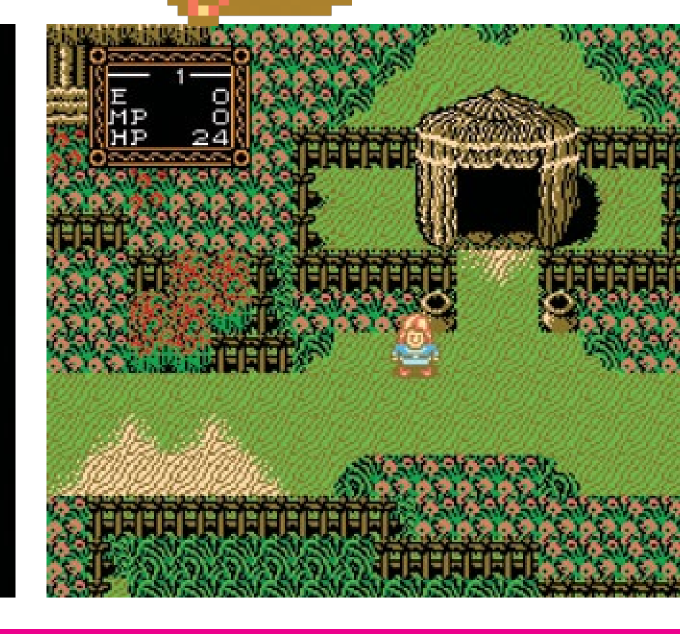
El germen del *film* es un intento frustrado de Lucas por hacerse con los derechos para una adaptación cinematográfica del *Hobbit*.

circunstancias distintas. Se convierte así la licencia en un simple *leit motiv* para desarrollar una historia mucho más grande. Una decisión irónica, que se adopte toda clase de libertades con la historia, cuando el germen del film es un intento frustrado de Lucas por hacerse con los derechos para una adaptación cinematográfica del *Hobbit*. Inspiración, la de Tolkien, que reinventó a su gusto en su empeño de trasladar al celuloide su deseo de aventurarse en la senda de la fantasía heroica.

En lo jugable, *Willow* sigue al pie de la letra las máximas de cualquier *action RPG* moderno: recorrer un vasto mundo, salpicado por numerosas poblaciones. En estos poblados Willow descansará, mejorará su equipo y obtendrá pistas que le ayudarán en su aventura. Para llegar de una localidad a otra deberá pasar por caminos, ya sea en bosques o lugares rocosos o subterráneos, salpicados de enemigos. Este mundo es enorme, y pasar de un lugar a otro es un trabajo largo y fatigoso, pero lo suficiente como para no ser agotador, aunque existe una zona muy peligrosa donde hay que estar ojo avizor para salir del bucle infinito en el que atrapa al protagonista. Por fortuna, en un momento avanzado de la aventura se brindará la opción de poder acceder a cualquier lugar del mapeado inmediatamente. Entre todas estas localizaciones hay que destacar las de dos clases. En primer lugar las clásicas galerías subterráneas, probablemente las zonas más caóticas y confusas del juego, pero que esconden numerosos secretos. Concretamente dos de ellas son clave en el juego, mientras que el resto son más bien lugares de paso. Extremadamente confusas, y el diseño de sus lugares suele dificultar (y mucho) el combate, encontrándose el protagonista en ocasiones con un margen de maniobra muy limitado. Las otras localizaciones destacadas son los castillos, lugares de varios











pisos que forzosamente Willow deberá completar para poder continuar, ya sea para avanzar a través de él como para conseguir un objeto. Enormes y laberínticos, es donde más espacio existe para pelear, aunque con el coste de enemigos más numerosos y peligrosos, además de guardar algún jefe que supone un gran reto.

El sistema de combate es extremadamente sencillo, limitándose a dos técnicas: mandoble lento que abarca 180º, y la estocada, más contundente y rápida. Con otro botón el protagonista puede protegerse con el escudo, aunque siempre parado. Armas y escudos pueden adquirirse, prestando especial atención a las espadas, pues solo las de un tipo puede matar a los enemigos del tipo espectro. El juego incorporó una mecánica novedosa para la época, consistente en la influencia del peso de la espada a la hora de blandirla. Si nuestro protagonista no tiene suficiente experiencia con una determinada hoja, sus mandobles serán lentos y poco prácticos. Necesitado de un equilibrio entre velocidad y daño, acumular los combates es necesarios para poder emplearla con fluidez. Acuciante resulta adaptarse a esta peculiaridad a la hora de afrontar enemigos que exigen ceñirse a una única arma.

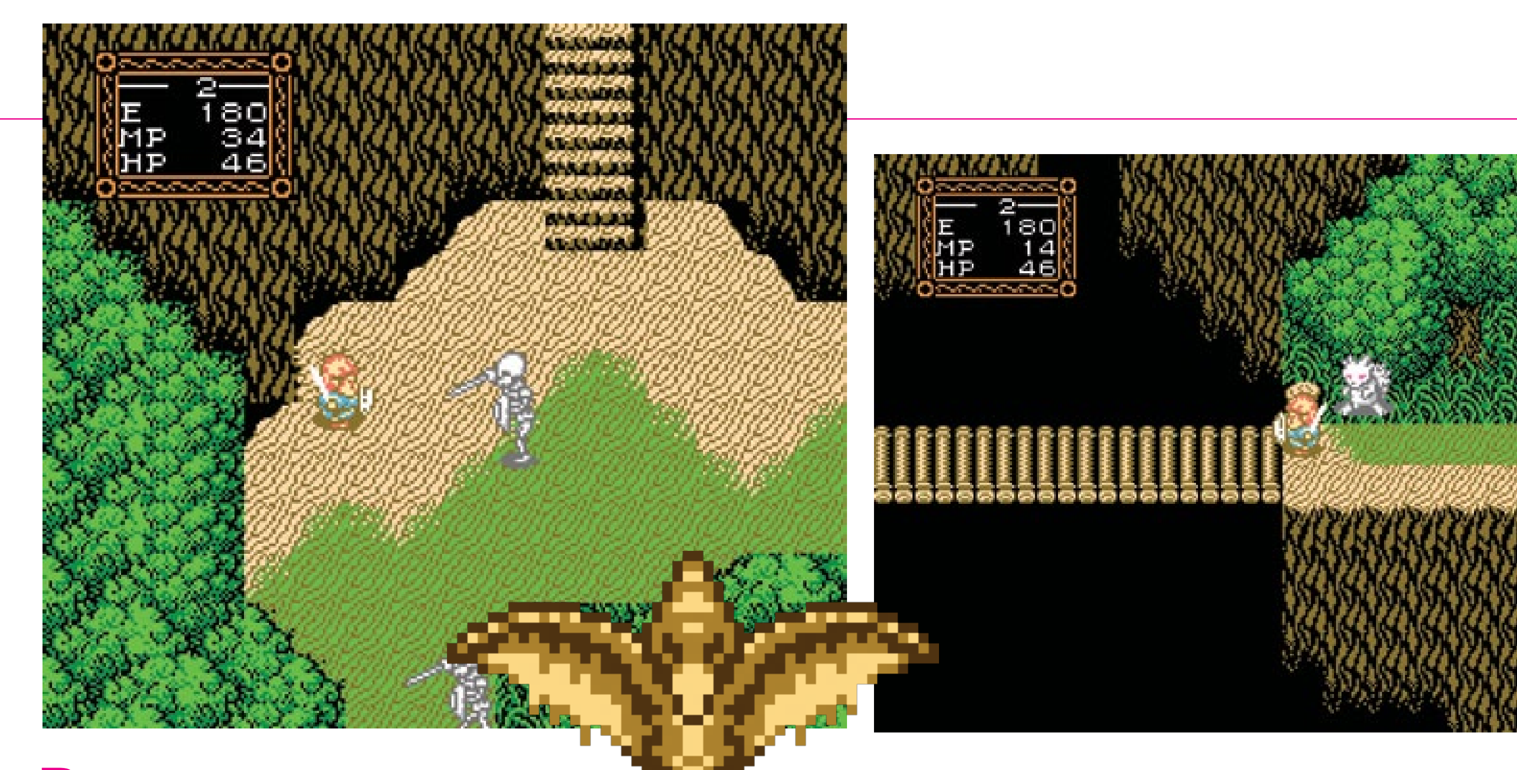
Willow podrá ejecutar magias mediante los objetos que vayan proporcionándosele al protagonista durante su aventura (de alguno de ellos su uso es imprescindible para avanzar). Están limitados por puntos de magia, incrementados a medida que se sube de nivel. Niveles que al principio se suceden con facilidad, pero que más tarde son más complicados de alcanzar. Hay que estar especialmente atento a este factor, ya que vencer a Bavmorda solo es posible lanzando magias a través de una varita, que exige un gran nivel para poder lanzar 15 rayos. La muerte de la hechicera exige 14 impactos, por lo que dos errores y el jugador acabará antes reseteando la consola. Para volver al punto de partida, uno de los mayores fallos es la ausencia de pila, en favor de una extensa clave.



Dos espíritus velan por la paz en el mundo: cielo y tierra.

Técnicamente

Graficamente destaca, y mucho, dentro todos los buenos *action RPG* que triunfaron en la consola de Nintendo. Adoptando la clásica perspectiva cenital de la época, su detalle lo distancia del título de Miyamoto e incluso entre cualquiera de los tres *Final Fantasy* de la consola. Llama la atención lo bien construido que está el *sprite* del protagonista, en el que es fácil reconocer cada parte de su cuerpo y su vestimenta. Esto se debe sobre todo porque se da el salto de los típicos personajes que son una amalgama de *sprites* de distintos colores a tener unos contornos perfectamente



Destaca por ser uno de los escasos casos en los que una licencia cinematográfica no es una burda excusa comercial

delimitados mediante bordes negros. Su animación también es más que correcta, sobre todo en la estocada. Algunos de los enemigos como los hombres serpiente o los perros están entre los mejores *sprites* vistos en una NES. Se aprecia detrás del cuidado detalle gráfico la mano de uno de los habituales del equipo de Fujiwara: Akira Kitamura, creador del *sprite* de Mega Man y uno de los más duchos artistas del pixel en la compañía nipona.

El acabado dista de ser perfecto y cabe sitio para reproches, aunque no de especial importancia. Los cambios de paleta son demasiado corrientes, y las ilustraciones del juego son irregulares. Mientras que los de los seres fantásticos son de gran calidad, las de los personajes sí experimentan un bajón gráfico intentando representar fidedignamente las efigies de los protagonistas de la película, que además son monocromáticas (varios tonos de marrón, para ser más exactos).

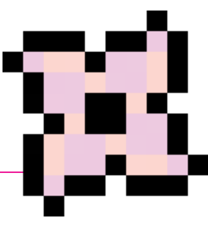
Otro cantar son los escenarios. Lo primero que llama la atención de ellos es su extensión, mostrando el que probablemente sea el mapeado más amplio jamás visto en una consola de 8 bits. Por desgracia, para avanzar se recurre a un *scroll* pantalla a pantalla, lo cual ralentiza la acción debido a las múltiples veces que el jugador deberá volver a recorrer el camino andado. Palía esta contrariedad el ser una exhibición de detallismo para una consola de 8 bits, tanto las construcciones humanas como la vegetación y los caminos. Aunque siempre hay cabida para contradicciones: los escenarios son muy detallados, y cada zona es perfectamente identificable, pero dentro de estos escenarios (a excepción de los pueblos) es fácil perderse debido a la semejanza de sus parajes. A destacar también el buen trabajo hecho con efectos como el del agua o el del viento, en el que se ve agitarse con realismo la vegetación de los lugares.

En lo que se refiere al sonido, poco más puede decirse dentro de las posibilidades de la NES. Efectos correctos y una banda sonora que cumple con creces, con momentos álgidos para el hardware de la máquina. Entre los distintos temas, destacan la tranquila melodía de las poblaciones y la música que acompaña los combates del protagonista que sabe sacar gran provecho de los canales de sonido de la consola, transitando perfectamente entre la calma y una intensidad con claros tintes orquestales. Uno de los mejores trabajos de Harumi Fujita para una consola en la que fue no pocas voces de la mano con Fujiwara y en la que quedó patente su dominio de los teclados.

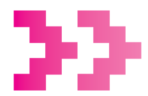
Conclusión

Como ocurre con otros muchos títulos, el paso del tiempo ha favorecido a *Willow* y hoy día si es reconocido como uno de los grandes títulos pata la consola de Nintendo. Su apartado técnico, dentro de las limitaciones de un sistema de 8 bits, ha envejecido con dignidad, y sus posibilidades jugables no distan mucho de otros exponentes más modernos del género. Pero sobre todo destaca por ser uno de los escasos casos en los que una licencia cinematográfica no es una burda excusa comercial, sino para que los programadores y creativos se dedicaron a expandir su universo hasta igualarlo a cualquier a los mundos de los más célebres títulos del género.

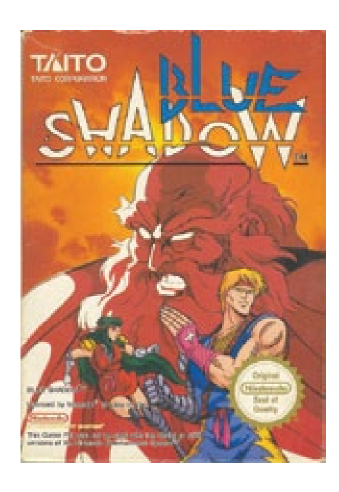
Por: Jose Martín de La hora Retrona.



Blue Shadow. Crisis de identidad



Hijo de su tiempo, *Blue Shadow* (*Shadow Of The Ninja* en EEUU) sigue al pie de la letra todas las máximas que convirtieron el plataformas de acción en uno de los géneros más populares en los años 80, sumado a la popularidad de la que gozaban los ninjas en la serie b cinematográfica.

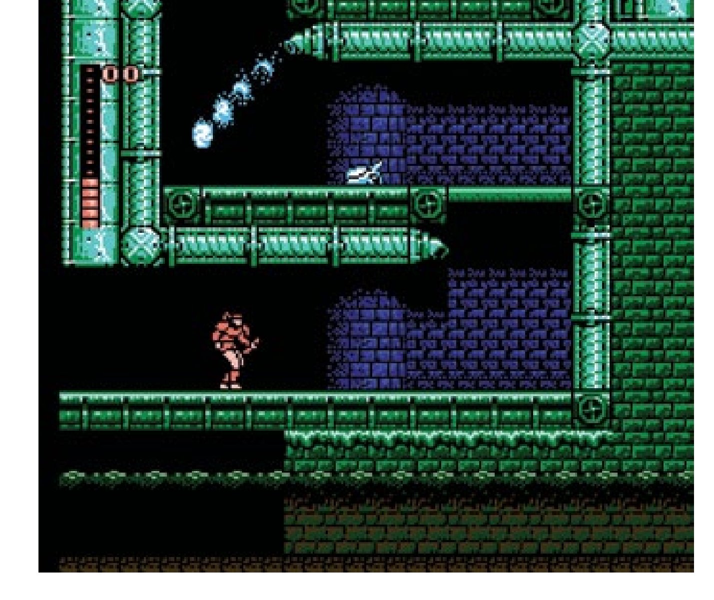


Sistema: NES
Desarrolla: Taito
Lanzamiento: 1990
Género: Acción
Jugadores: 1

PARA ELLO NO HACÍAN FALTA MÁS QUE UNOS PROTAGONISTAS BLANDIENDO ARMAS BLANCAS, NUMEROSOS ENEMIGOS SURGIENDO A NUESTRO PASO, JEFES FINALES QUE SUPONGAN BARRERAS CUASI INFRANQUEABLES Y SOBRE TODO UN DESARROLLO RÁPIDO QUE MANTUVIESE AL JUGADOR CON SUS MANOS FIRMEMENTE ASIDAS AL MANDO. Todos estos ingredientes se encuentra presentes en la obra de Natsume, pero como en toda receta no basta con hacer acopio de alimentos, también hace falta cocinarlos, y en estas lides la empresa nipona supo crear un título cuyo desarrollo vibrante, rápido y con una dificultad ajustada que convirtiese cada partida en un reto sin que esto suponga exasperar al jugador. Un mérito solo al alcance de unos pocos elegidos hace dos décadas, en la que la voluntad de hacer los juegos rejugables acaba en ocasiones derivando en un reto inasumible para el jugador. Solo alcanzaban el estatus de obra maestra aquellos cuya dificultad encontraba el equilibrio exacto y que una vez superado el reto, el simple hecho de repetirlo fuese

Solo alcanzaban el estatus de obra maestra aquellos cuya dificultad encontraba el equilibrio exacto y que una vez superado el reto, el simple hecho de repetirlo fuese un incentivo

El juego de Natsume es muy divertido y desafiante, y podría pasar perfectamente por un *Ninja Gaiden* de toda la vida. De hecho, probad la versión del juego de Tecmo (*Shadow Warriors* en Europa) para Game Boy. Os llevaréis una grata sorpresa.







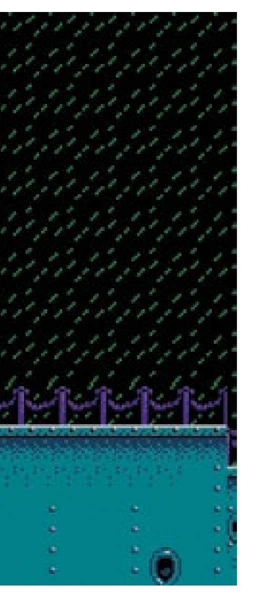
lahoraretrona.ivoox.com

un incentivo. *Blue Shadow* es uno de estos casos, algo previsible teniendo en cuenta que su existencia no tiene otro motivo que emular el éxito de *Ninja Gaiden*, pero ampliando su oferta a dos jugadores simultáneos.

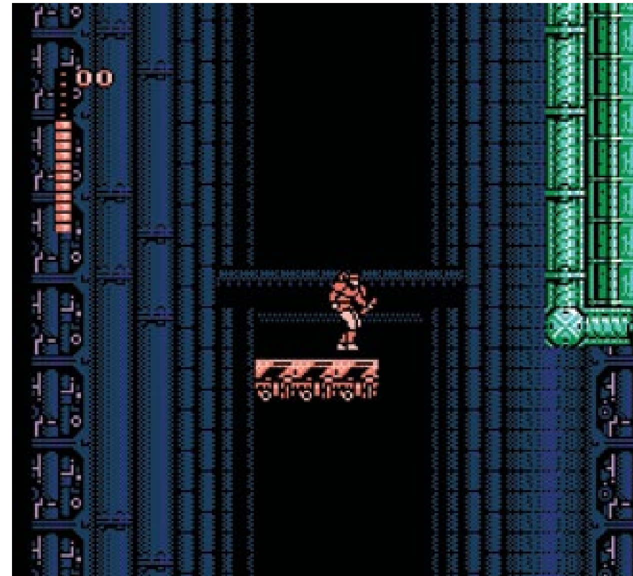
Jugabilidad

La historia es tan anecdótica como podía esperarse hace 20 años en un título de estas características: el malvado emperador Garuda busca hacerse con el control del mundo y aquí es donde intervienen nuestros amigos, los ninja Hayate y Kaede, dispuestos a hacerle frente tanto en pareja como en solitario. La elección de un personaje u otro no repercute en el desarrollo: mismo final mismas habilidades. Lejos del misticismo de *Ninja Gaiden*, *Blue Shadow* se acercaba un poco más a la estética *cyberpunk* tan en boga en los OVA de la época. La jugabilidad del juego es casi calcada a la del título de Tecmo, basándose en avanzar haciendo frente a toda clase de enemigos. Para hacer más sencilla nuestra tarea encontraremos numerosas armas con las que infligir más daño del que nos ofrece nuestra limitada *katana*. Entre ellas destacan una cadena rematada en punta o los insustituibles y limitados *shurikens*. Estos últimos tienen la ventaja de que pese a ser limitados, una vez agotados se retorna al arma previa y no la *katana* básica. No faltarán tampoco pociones con las que recuperar nuestra barra de energía, además de contar con la posibilidad de ejecutar





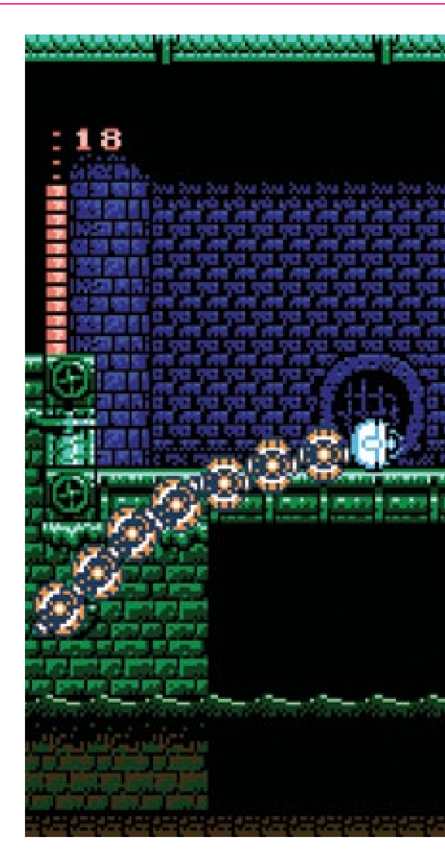






Como todo buen arcade de la era Nintendo, *Blue Shadow* es un juego difícil que exigirá práctica y tesón.





un ataque mágico que causará estragos en pantalla. Por desgracia, la obsesión por emular a sus mentores (*Castlevania* entre ellos) conlleva incorporar en el combate dos de sus mecánicas más denostadas: salir empujado hacia atrás en caso de contacto (con breves segundos de invencibilidad) y la constante regeneración de enemigos ya caídos

La habilidad de saltar goza de gran importancia, pues es un juego en el que el elemento plataformero está muy presente y no son pocas las veces es las que se presentan retos que nos obligarán a medir nuestro pasos de forma milimétrica. En muchos de ellos habrá que hacer uso de la posibilidad de asirse a tuberías y techos, desplazarse a través de ellos y subir al piso superior. Una opción que otorga libertad de movimiento e imprime un punto de velocidad que favorece el desarrollo del juego. Al contrario que en *Ninja Gaiden*, engancharse a las superficies apuesta por la verticalidad, mecánica que emularía la franquicia en su tercera entrega para NES.

Los jefes finales exhiben un variado repertorio de patrones de ataque y defensa, haciendo de cada enfrentamiento un reto exclusivo y que su escaso número no repercuta en el conjunto. Solo puede reprocharse al juego que las últimas fases hacen gala de una dificultad que puede exacerbar los ánimos de los neófitos en los 8 bits. Una dificultad que es más patente en la versión japonesa. El reto se hace más asequible con la opción de dos jugadores, hábilmente implementada para que

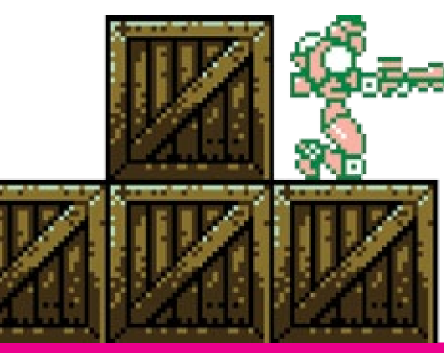


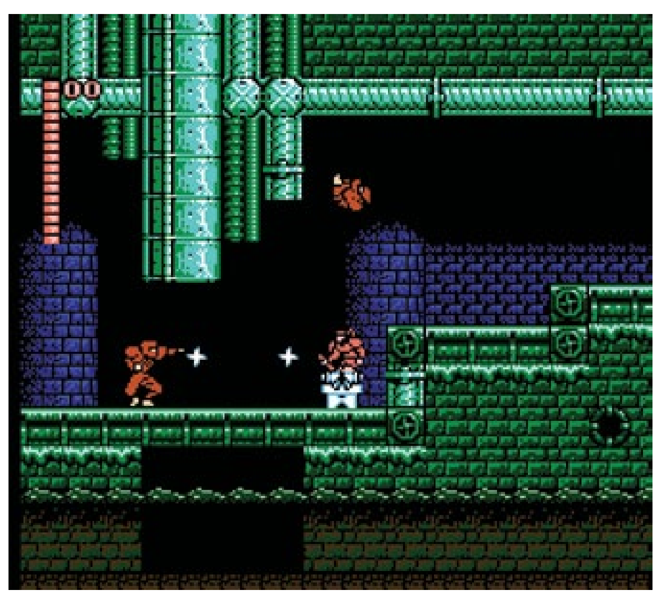


no repercuta en la fluidez de un juego tan frenético.

Gráficos

El motor gráfico de Natsume supo sacar provecho como pocos de las limitaciones de la consola de Nintendo, como más tarde se demostró en el también magnífico *Shatter Hand*. Gráficamente el juego está claramente en deuda con las pautas impuestas por el célebre *Castlevania*, con la salvedad de que en esta ocasión los





Se creó una nueva entrega para la Game Boy primigenia, pero rápidamente Tecmo se hizo con los derechos y lo convirtió en un *Ninja Gaiden*

sprites empleados apuestan con una estética urbana sin que ello suponga merma alguna en su detalle. El mayor atractivo del juego es la fluidez con la que se mueven los personajes, que agiliza con mucho el desarrollo del juego, algo imprescindible para los encuentros entre dos jugadores. La mayoría de enemigos también responde al mismo patrón, notándose el esfuerzo de recrear incluso el más nimio detalle en el atacante más insignificante. Naturalmente, la consola da el do de pecho con determinados enemigos finales de gran tamaño, acorde a los patrones de la época, logrando ocupar gran espacio de la pantalla y mostrándonos una representación fidedigna de su diseño original.

El juego se prodiga en efectos visuales, destacando con mucho la lluvia de la primera fase. Su presencia simultanea con numerosos enemigos apenas repercute en el *framerate* de este título, salvo contadas excepciones en las que se acumulan hasta límites inasumibles para la máquina. Los escenarios también cuentan con un detalle excepcional, sin apenas zonas vacías, dejando claro los programadores su dominio de la NES, logrando sacar todo el potencial de la limitada paleta de colores de la consola.

Sonido

Pegadizas melodías generadas por el chip de la consola, todas ellas con esa aura propia de las producciones de los ochenta, consistente en composiciones rápidas y pegadizas. Los efectos sonoros son uno de los aspectos por el que este título sobresalió en su época, gracias a las digitalizaciones de los protagonistas que logran imprimirle más contundencia a sus ataques.

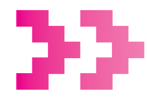
Conclusión

Basta preguntar a cualquier persona con más de 25 años que disfrutase con una NES para recopilar críticas positivas de este juego. Sin embargo, no fue bagaje suficiente para disfrutar de una trayectoria que lo elevase a la popularidad que realmente merecía. Se creó una nueva entrega para la Game Boy primigenia, pero rápidamente Tecmo se hizo con los derechos y lo convirtió en un *Ninja Gaiden*, que a pesar de sustituir los protagonistas por Ryu Hayabusa no podía disimular que la labor se había limitado a cambiar un *sprite*, manteniendo intactas las esencias, jugabilidad y enemigos del original. Fue la última noticia sobre Natsume y el mundo de los ninja (exceptuando su subcontrata para *Ninja Warriors Again*), habiendo volcado hoy día todos sus esfuerzos en los lucrativos *Harvest Moon* que no consiguen hacer olvidar un tiempo en el que los juegos de acción se alejaban del exceso para apostar por la jugabilidad más directa.

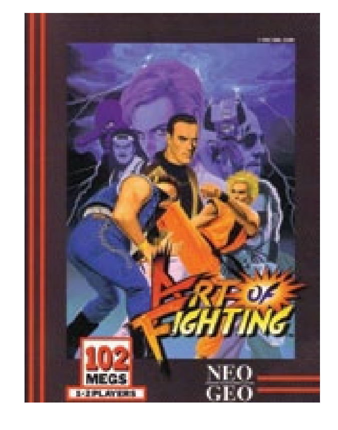
Por: Jose Martín de La hora Retrona.



Art of Fighting. Dragón y Tigre contra el barrio



Los 90 fueron, sin duda, la década de los juegos de lucha. El impresionante éxito de *Streeet Fighter II* (Capcom, 1991) hizo que muchas compañías intentaran replicar su resultado, creando en muchos casos verdaderos clones que no podían acercarse ni a sus logros ni mucho menos alcanzar su carisma. *Por: Ricardo Suárez (@anchuela).*



Sistema: NeoGeo
Publica: SNK
Lanzamiento: 1992
Género: *One vs One*
Jugadores: 1-2
Precio: 29.800 pesetas

SNK LO HABÍA INTENTADO PREVIAMENTE, SIENDO *FATAL FURY* (SNK, 1991), SU PRIMER INTENTO POR DINAMIZAR EL GÉNERO. Sería a la segunda cuando asestaría un buen golpe a los fans de los juegos de lucha, dando forma a un título que, aún hoy, destaca por las innovaciones jugables que aportó, algunas de ellas parte indisoluble ya del género. Hablamos de *Art of Fighting* (SNK, 1992), un título que, en un hipotético podium de juegos de lucha, no tendría rival para alzarse con la plata.

Art of Fighting fue el primer cartucho que superó la barrera de los 100 megas, convirtiéndolo en un verdadero prodigio técnico que se llevaba todas las miradas en los salones recreativos a merced de su impactante puesta en escena. Con unos personajes de un tamaño nunca antes visto y con un zoom que acercaba o alejaba la acción dependiendo de las distancias entre luchadores, el juego de SNK era, en aquel entonces, un verdadero espectáculo visual. Su superioridad técnica era tal que se permitía el lujo de enseñarnos cómo se llenaban de moretones los rostros de los personajes o como se deterioraba la ropa que vestían según transcurría la pelea. Llamativa es también su decisión de diseño en lo que al modo para un jugador se refiere: solo se permitía seleccionar a los dos personajes principales, Ryo y Robert, desarrollando la historia del juego mediante el uso de escenas previas al combate, donde los contendientes hablarán y se retarán dejándonos conocer su personalidad y motivaciones. Además, los combates se desarrollan siempre en el mismo orden, sin que haya variación en el itinerario a completar. Será el modo para dos jugadores el que, ahora sí, permitirá seleccionar a todos los personajes del juego en peleas a dos mandos.

Las innovación en las mecánicas jugables se siente desde el primer combate que disputamos en *Art of Fighting*. Se incluye una barra de fuerza para limitar el uso de los golpes especiales que nuestro personaje puede realizar y que añade un componente estratégico a la pelea impensable hasta ese



01
02

momento. Esta barra puede ser recargada durante el combate, a riesgo de quedar expuestos, aunque también podremos reducir el contador de nuestro rival usando el botón destinado a burlarnos de él —desencadenando también una graciosa animación. SNK además incorpora por primera vez, los llamados *Desperate Moves*, movimientos de último recurso ejecutables solo en determinadas condiciones que pueden revertir el desenlace de la pelea. No se indicaban en las instrucciones del juego, por lo que se convirtieron en un verdadero secreto entre los jugadores. Si bien inicialmente sólo Ryo y Robert podían ejecutarlos en el modo historia, se hicieron extensivos a todos los personajes en la versión del juego para Super Nintendo (Takara, 1994). Las fases de *bonus* son otro de los grandes aportes del juego al género. Acostumbrados a participar en rondas de bonificación que solo otorgaban puntos extra, *Art of Fighting* propone tres juegos distintos que ofrecen al jugador la posibilidad de mejorar las habilidades de su personaje, ya sea ampliando su barra de vitalidad, de fuerza o incluso accediendo a un nuevo movimiento, el *Haoh Shokoh Ken*, un especial devastador. Como bien sabrá el aficionado a los juegos de lucha, todas estas características, vistas aquí por primera vez, serían replicadas en multitud de títulos posteriores.

El éxito de *Art of Fighting* permitió a SNK convertirlo en saga, trabajando en dos continuaciones que si bien intentaban dar consistencia a su universo, no llegaron a igualar los logros de esta ópera prima. Ryo, Robert y compañía acabaron diluidos dentro del universo de *King of Fighters*, la más longeva serie de lucha de SNK, para seguir reivindicando el importantísimo papel que jugaron dentro de unos de los géneros clave en la industria del videojuego.

05

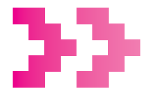
06

01. Un misterioso enfrentamiento. ***02.*** Una ronda de *bonus* donde hay que ser muy preciso. ***03.*** Jack, 'el puerta' del bar de Mac. ***04.*** Cualquiera diría que John es primo hermano de Guile. ***05.*** Robert recorre la ciudad en coche, mientras que Ryo lo hace en moto. ***06.*** El *Genei Kyaku* de Robert en plena acción.





Shmuplations. Entrevista de 1995 a los creadores de *Chrono Trigger*



Continuamos nuestra colaboración con la fantástica web Shmuplations. Se trata de una iniciativa que comenzó en 2012 de la mano de blackoak en los famosos foros de Shmups, para luego cristalizar en una página web con identidad propia, repleta de contenido muy interesante, traducido y adaptado a partir de textos originales en japonés.



Sistema: Super Nintendo
Publica: Squaresoft
Desarrolla: Squaresoft
Lanzamiento: 1995
Género: Rol
Jugadores: 1

RECUPERAMOS UNA VIEJA ENTREVISTA TRADUCIDA POR SHMUPLATIONS DESDE EL ORIGINAL EN JAPONÉS ARCHIVADA EN GSLA. Se trata de una entrevista muy interesante con los creadores del conocido *Chrono Trigger* para Super Nintendo, posiblemente uno de los mejores juegos de rol lanzados para la consola de Nintendo. Realizada tras el lanzamiento, los artistas de Square comentan las limitaciones técnicas, los gráficos o la forma que tenían de trabajar en el gigante japonés.

Demasiadas ideas

Kato: Para los enemigos, al principio teníamos una mecánica en la cuál ciertos enemigos solamente podían ser eliminados con el arma adecuada, como un arco y una flecha. Pero era molesto, así que lo descartamos.

Matsui: A veces el enfoque más sencillo es descartar en vez de añadir. Es como podar las hojas de un árbol para que el viento pueda atravesarlo. Si hubiéramos creado *Chrono Trigger* con todas las ideas que contenían originalmente nuestros primeros documentos de planificación, habría sido un matorral descuidado. La segunda mitad de los documentos de planificación eran especialmente cortar, cortar y cortar.

Higuchi: Nuestro proceso era que si nos surgía una idea, siempre la probaríamos, pero si sentíamos que era aburrida, la descartaríamos al momento. La única cosa que no nos permitimos es aburrir al jugador, al fin y al cabo. Si añades ideas que son aburridas simplemente porque estaban en los documentos de planificación originales, entonces no eres más que un desarrollador en un viaje ególatra. Si dudas, ¡descarta!

Matsui: En realidad hay una montaña de ideas que probamos





La banda sonora de *Chrono Trigger* sigue siendo objeto de admiración en la actualidad. El trabajo de Yasunori Mitsuda con trabajo extra de Nobuo Uematsu, ha sido versionado en multitud de ocasiones y publicado en diferentes discos ya sean oficiales o no.



y descartamos. No sabríamos si funcionaría si no lo programáramos y lo viéramos en el juego, pero entonces era como, «sí, ésto no era muy interesante, al fin y al cabo». Siempre haces estas revisiones cuando creas un juego, pero con *Chrono Trigger*, realmente parecía que había demasiadas ideas al principio, y no estabas seguro sobre qué tipo de juego estaba destinado a ser. Estoy seguro de que hicimos las vidas de los programadores un infierno, con todos nuestros cambios.

Gráficos

Kamata: El péndulo del comienzo se hizo usando gráficos computerizados, del tipo que se han hecho populares recientemente con los juegos de *Donkey Kong Country*. Estamos empezando a pensar en la siguiente generación del hardware en Square, ya sabes, así que pensamos que intentaríamos hacer una pequeña fracción de los gráficos en *Chrono Trigger* usando esas herramientas de gráficos computerizados de la siguiente generación. Tienen un aspecto diferente al arte de píxel dibujado a mano.

Kato: ¿No los usamos en *Final Fantasy VI*?

Kamata: Sí, con *FF6* usamos gráficos computerizados para los efectos mágicos, creo. Aunque, en general, hicimos cosas a mano para ese juego. Pero sí, con gráficos computerizados, hemos estado viendo películas como *Terminator 2* y estudiando la tecnología que usaron para hacer esos gráficos. En Square recientemente hemos estado usando esas herramientas un montón. Originalmente probamos la tecnología solamente para mapear texturas en objetos 3D, pero con *Chrono Trigger*, por primera vez, estamos usando métodos de mapeado de texturas para añadir tridimensionalidad a objetos existentes en el juego. No obstante, aún queremos la calidez de los gráficos dibujados a mano, así que estamos intentando no hacer demasiado obvio donde hemos usado gráficos computerizados. Pero sentimos que podría añadir alguna variedad agradable si lo usábamos con cuidado.

Kato: En realidad, discutimos mucho sobre dónde usar gráficos computerizados.

Kamata: Sí. No era una cuestión de si había que usarlo o no, sino de cuán visible debía ser. Y no era un caso de si los gráficos computerizados







«El aumento de memoria no era para programación; si tuviera que decirlo, fue usado mayormente para música y gráficos adicionales»

son mejores que el arte del píxel, o viceversa; tienes que decidir caso a caso cuál es el apropiado, creo. Con todo el mundo pensando en la próxima generación de consolas, tiene sentido tener a nuestros diseñadores estudiando esa nueva tecnología ahora, con anticipación.

Aunque, en realidad, no puedes simplemente coger algo que has dibujado independientemente usando gráficos computerizados y añadirlo directamente en el juego —la resolución es diferente. Si dibujas algo en un Mac, un cuadrado de 3 centímetros ocupará toda la pantalla en la consola de videojuegos.

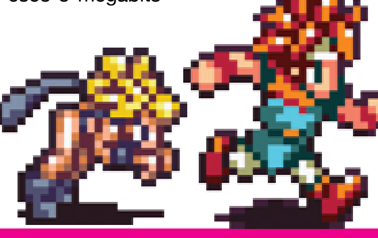
Memoria

Kamata: Al principio estábamos trabajando solamente con 24 megas, pero en el último medio año de repente lo incrementamos hasta los 32. El aumento de memoria no era para programación; si tuviera que decirlo, fue usado mayormente para música y gráficos adicionales —añadiendo ramas al árbol, por así decirlo. Nuestro espacio para gráficos se dobló de un día para otro.

Kato: Sí, la mayoría de ello se fue a los gráficos. Algo para los escenarios, eventos y también algunos diálogos adicionales.

Kamata: Creo que 6 de los 8 megas se usaron para gráficos.

Kato: Hicimos todo lo posible para encajar todos los gráficos en 24 megas, pero resultó ser demasiado. Tampoco podíamos meter todos los escenarios. Es gracias a esos 8 megas adicionales que el palacio de Magus luce tan fantástico. Esos conjuntos de escenas no se podrían haber hecho reutilizando *sprites* y cuadros de otras mazmorras. Bueno, siempre intentamos reutilizar cosas donde podemos, como esa luna. En la fase de planificación del desarrollo, cuando tu mentalidad es mucho más conservadora respecto a la memoria, realmente no puedes crear conjuntos de escenas y decorados. Así que esos 8 megabits







El juego mezcla los gráficos al píxel tradicionales con algunas prerrenderizaciones, como son el caso de las pantallas que acompañan estas líneas. El uso de la imagen sintética en 3D era ya imparable.

llegaron justo en el momento adecuado.

Higuchi: Sí, casi todas las cosas que añadimos con esos 8 megas se pueden ver en la secuencia de apertura.

Matsui: Correcto. Queríamos que todo el mundo supiera qué tipo de juego era *Chrono Trigger*, y por supuesto enseñar las mejores partes. La demo iba a ser exhibida en bucle en pantallas de escaparates, al fin y al cabo.

Kamata: También mola cómo consigue que el jugador se pregunte cómo conectan esas diferentes escenas. Es del tipo de cosas que es mejor transmitirlas visualmente.

Desarrollo en Square

Higuchi: No quiero entrar en muchos detalles sobre ésto, pero siento que la forma en la que Square desarrolla juegos es diferente de otras compañías. En general, el personal de planificación/diseño en otras compañías no crea datos ni programa por si mismo. Lo asombroso de Square es que todos nuestros planificadores pueden crear datos dentro del juego por sí mismos, a nivel de programador. Desde mis primeros días en Square, he visto esto como un problema emergente que es, ahora que estamos contratando más y más gente sin esas habilidades, ¿cómo podemos usarlos de forma efectiva?

Kato: Como alguien que acaba de unirse a Square, he pensado un montón en ello. Básicamente todos los planificadores tienen experiencia en software, y saben programar en C o en BASIC. Si no eres el tipo de persona que, hasta cierto punto, le gusta meterte en el código y trastear por tu cuenta... digamos que si intentas unirte a Square sólo como un 'hombre de las ideas', entonces lo vas a pasar muy mal aquí.

Higuchi: No sé exactamente cómo es en otras compañías, pero en Square tienes la sensación que no puedes ser un planificador a menos que puedas también manejar datos. Muy poca gente es contratada aquí y va directamente a planificación. Incluso si ya tienes experiencia en otra parte, si no tienes ninguna habilidad técnica inicialmente va a ser duro para ti en Square. Aquellos que no estudian se encontrarán quedándose más y más atrás, haciendo trabajo de nivel inferior y sin poder hacer nada más. Igual que no contratamos programadores que no saben programar, cierto nivel de habilidad técnica es requerido para trabajar aquí. ¿Cómo es en el tema gráficos, me pregunto?

Kamata: Sí, solamente contratamos gente talentosa para empezar.

Higuchi: Ya me lo parecía.

Matsui: No es fácil, incluso para mí, si no puedo reducir mis ideas a datos concretos, pues mala suerte. Además, siento que el trabajo real en el desarrollo de juegos no es solamente tener ideas, es trasladar esas ideas a datos concre-

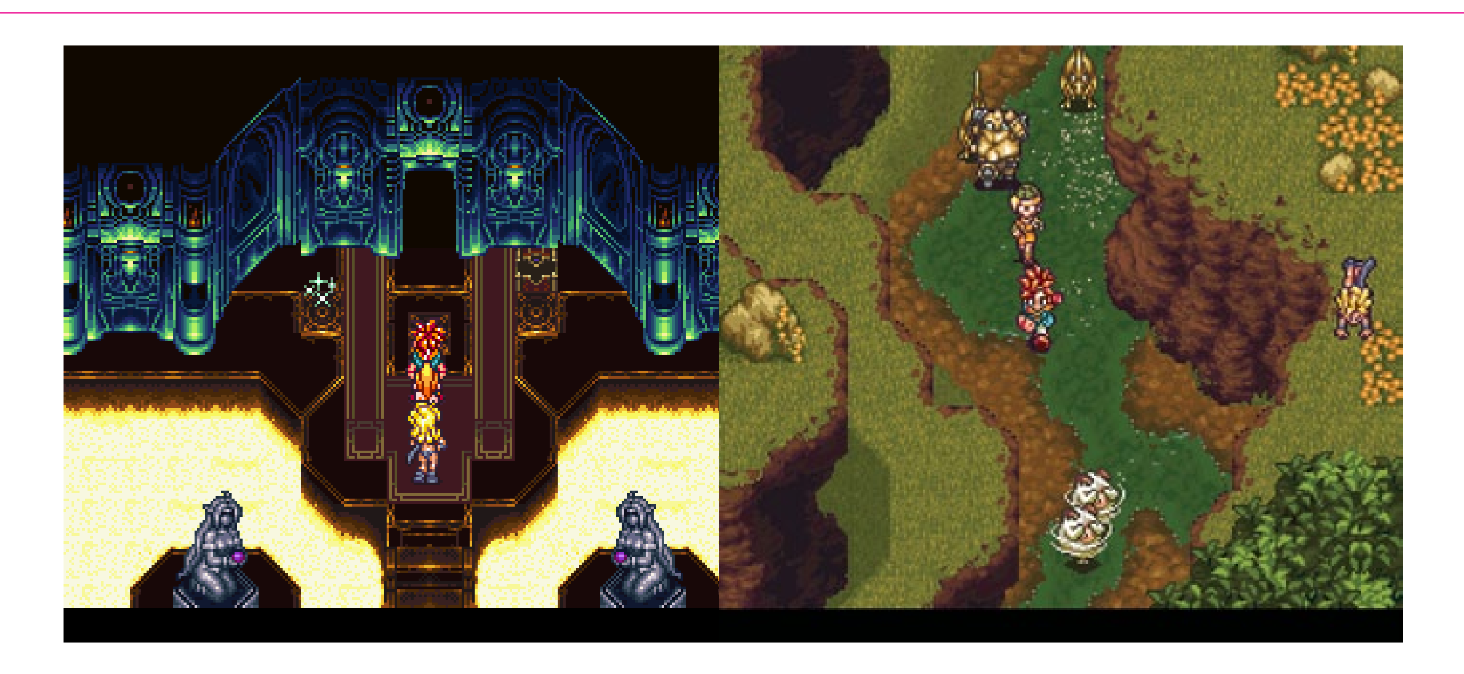
El arte y diseño de personajes corrió a cargo de Akira Toriyama a partir de los bocetos de Masato Kato. El trabajo del creador de *Dragon Ball* es excepcional y evocador.



tos. Si no tienes esas habilidades, entonces estás a la merced de los programadores cuando te dicen que algo no se puede hacer, y si otro planificador se te acerca preguntándote cómo hacer algo, no le podrás ayudar. Así que ya ves, son aquellos con ideas (planificadores) los que más daño reciben por no saber nada de datos y programación.

Y a la hora de crear datos concretos, incluso si piensas «oh, bueno, haré que otros implementen mis ideas, y ellos le añadirán su toque», lo que sucederá es que acabarán tomando el control del trabajo. Por eso los planificadores deberían ser capaces de manejar datos. Hay muchas herramientas de desarollo disponibles hoy en día para facilitar las cosas, así que no necesitas tanta experiencia como antaño.

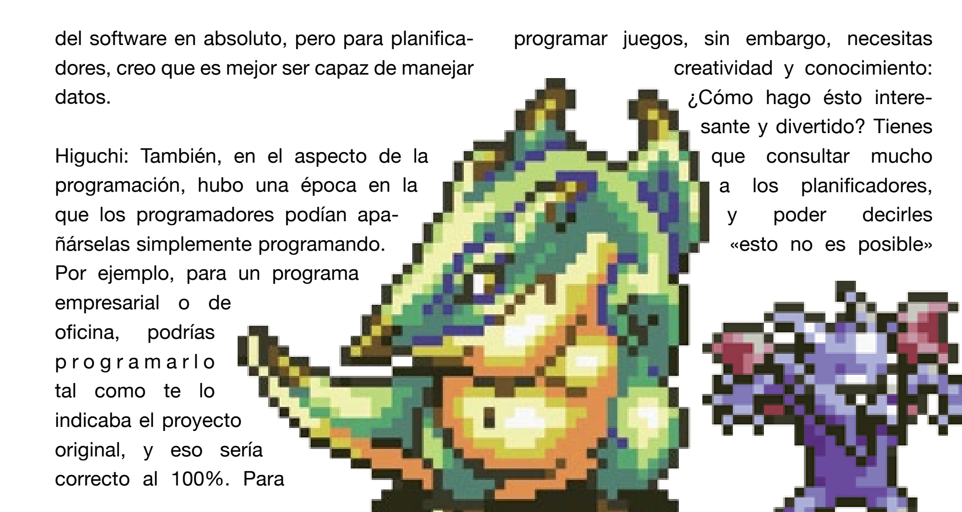
También hay algunos planificadores que se inclinan más al arte y el dibujo. No tengo habilidades en el arte, así que envidio aquellos planificadores que sí las tienen. Y hay muchas áreas en esas habilidades resultan útiles. En realidad, sí contratamos algunos artistas que solamente hacen arte 'puro' y no tocan la parte



«Si no eres el tipo de persona que, hasta cierto punto, le gusta meterte en el código y trastear por tu cuenta... digamos que si intentas unirte a Square sólo como un 'hombre de las ideas', entonces lo vas a pasar muy mal aquí»

del software en absoluto, pero para planificadores, creo que es mejor ser capaz de manejar datos.

Higuchi: También, en el aspecto de la programación, hubo una época en la que los programadores podían apañárselas simplemente programando. Por ejemplo, para un programa empresarial o de oficina, podrías programarlo tal como te lo indicaba el proyecto original, y eso sería correcto al 100%. Para programar juegos, sin embargo, necesitas creatividad y conocimiento: ¿Cómo hago ésto interesante y divertido? Tienes que consultar mucho a los planificadores, y poder decirles «esto no es posible» cuando ves algo raro en los documentos de planificación. Será difícil tener éxito sin ese nivel de entendimiento. Tal como un planificador tiene que saber algo de programación y gráficos, un programador debe pensar por sí mismo y no sólo seguir ciegamente los documentos de planificación. Al fin y al cabo, si el juego es divertido o no depende de los programadores, y si no tienes esa mentalidad, no llegarás lejos.

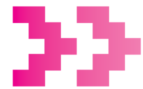


Matsui: Si trabajas duro y tienes la voluntad, deberías poder hacer funcionar los datos en un año.

No son realmente los planificadores los que tienen más influencia en Square, ya sabes. Son los programadores los que realmente ostentan mucho poder. Incluso los artistas gráficos y los artistas de concepto tienen más peso que los planificadores, creo. Si lo piensas así, Square no es realmente una compañía que se preocupa por los nombres de los empleos.

Higuchi: Aunque, con todos esos planificadores que saben programar, ¡puede ser duro para un programador trabajar en Square! Digamos que tienes alguna tarea y piensas, «tío, esto va a ser complicado de programar». Si los planificadores no supieran nada sobre software podrías simplemente decir «no puedo hacerlo». ¡Pero en Square no podemos decir eso!

Descubre CBM prg Studio, un completo entorno de desarrollo



CBM prg Studio es un entorno de desarrollo gratuito bajo Windows para los ordenadores personales de Commodore de 8 bits; desde los Commodore PET hasta el C128 pasando por el VIC20, C64 y la serie C16/116/Plus4. A continuación os dejamos con unas pinceladas sobre el uso de este interesante conjunto de herramientas.



CBM prg Studio es un entorno de desarrollo integrado para Windows que permite diseñar un programa en BASIC o código máquina y convertirlo luego en un fichero '.prg' que puede ejecutarse en emulador o en el hardware real. También incluye editores de caracteres, *sprites* y pantallas, así como un completo *debugger* de 6510/65816.

Puede descargarse gratuitamente desde la web oficial:

www.ajordison.co.uk

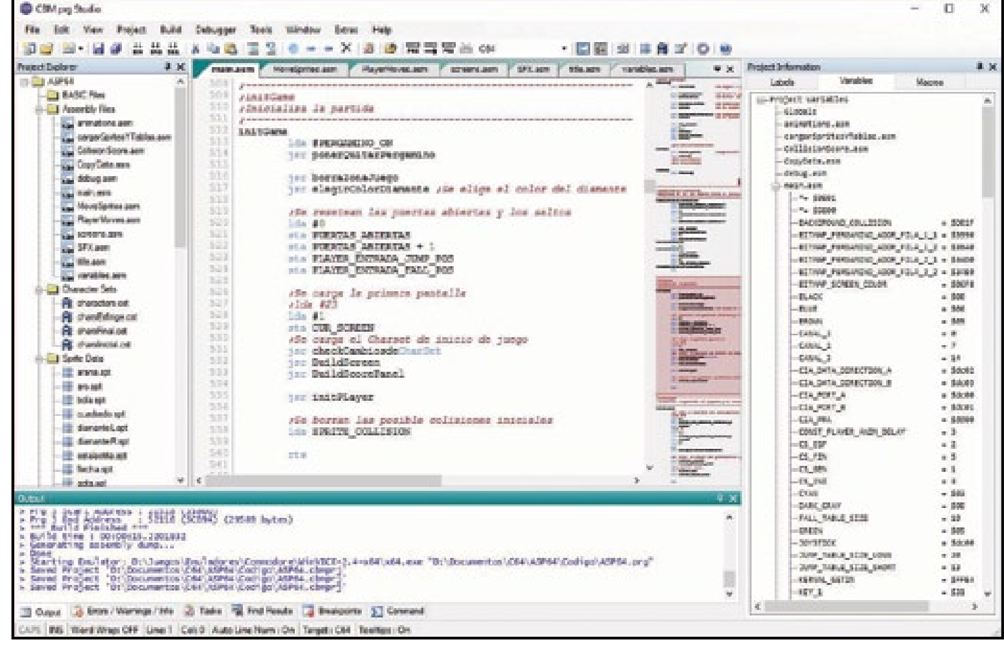


Fig.1: Aspecto general del entorno de desarrollo.



A LA FECHA DE ESCRITURA DE ESTE ARTÍCULO, NOVIEMBRE DE 2017, EL ENTORNO SE ENCUENTRA EN SU VERSIÓN 3.11.0 Y SE SIGUE ACTUALIZANDO REGULARMENTE POR SU AUTOR, ARTHUR JORDISON, ELIMINANDO ERRORES Y AÑADIENDO NUEVAS FUNCIONALIDADES.

El entorno de desarrollo (fig.1) está estructurado en un editor principal desde el que se tiene acceso a los recursos del proyecto como el código fuente, juegos de caracteres… y una serie de herramientas auxiliares, integradas en el entorno, que permiten editar los recursos (*sprites*, pantallas…).

El panel lateral izquierdo nos da acceso a los ficheros fuente y de recursos separados por carpetas. Tendremos perfectamente organizados los ficheros de código BASIC y ensamblador, los recursos de *sprites*, juegos de caracteres y pantallas. El panel derecho nos

Fig.2: El editor de *sprites* permite que incluso animemos nuestros personajes y luego los exportemos en el formato adecuado para ser interpretados por nuestro programa.

CBM prg Studio permite escribir código tanto en ensamblador como en BASIC de los ordenadores destino

da acceso rápido a las etiquetas que tengamos definidas en cada uno de los ficheros del proyecto, las variables y las posibles macros que hayamos creado. En la parte inferior tenemos una ventana de notificaciones en la que se nos mostrarán los posibles errores de compilación que nos encontremos o mensajes de información. Finalmente, en la parte central y más grande tenemos el editor de código.

CBM prg Studio permite escribir código tanto en ensamblador como en BASIC de los ordenadores destino. Por lo tanto, dependiendo del ordenador destino, se usará una versión diferente del BASIC ya que, por ejemplo, el Commodore 64 y VIC20 usaban la versión 2, los C16/116/Plus4 la 3.5 y el Commodore 128 la versión 7. El entorno permite también tener en el mismo proyecto tanto código ensamblador como BASIC. Como en cualquier entorno de desarrollo moderno tiene coloreado de palabras reservadas (tanto en BASIC como en ensamblador) lo que permite detectar errores mientras se está escribiendo, así como leer de forma más cómoda el texto del mismo.

Destacar que CBM prg Studio no utiliza ningún compilador externo, sino que tiene implementados unos propios para BASIC y ensamblador. El compilador de BASIC se adapta a la versión del mismo que se esté utilizando y lo mismo ocurre con el de ensamblador, ya que es posible generar código para ordenadores con microprocesador MOS6502 (PETs y VIC20), MOS6510 (C64), MOS8501 (C128), MOS 7501 (C16/116/Plus4) y para el microprocesador de 16 bits W65C816 incluido en la SuperCPU creada para usar con los modelos C64 y C128.

Finalmente, el entorno es

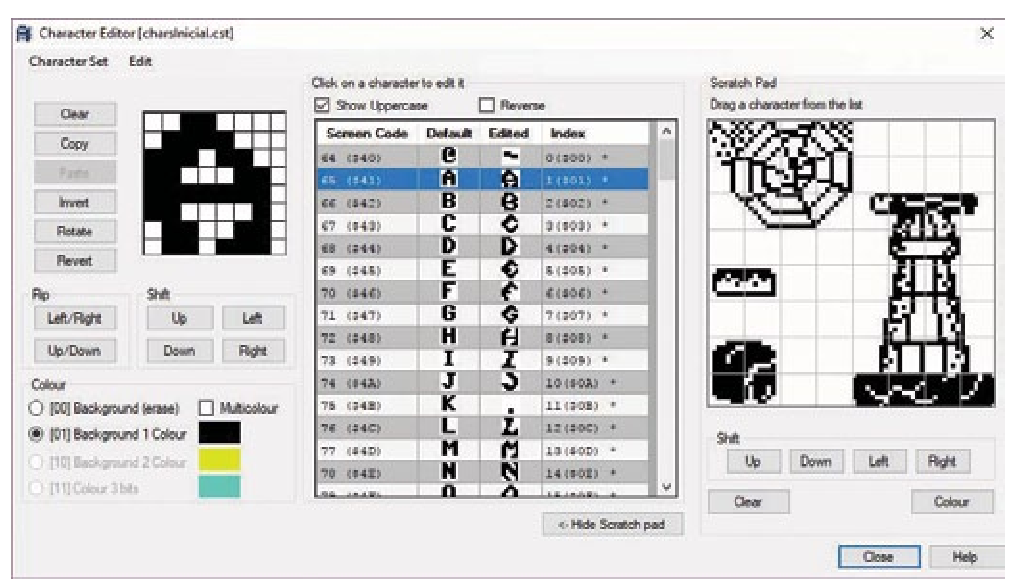




Fig.3: Gracias al editor de caracteres podremos generar gráficos a partir de, precisamente, caracteres.

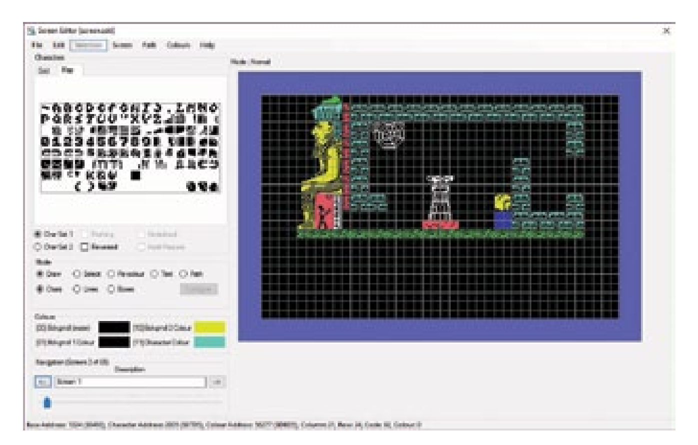


Fig.4: El editor de pantallas, una herramienta muy útil y práctica para diseñar el aspecto que va a tener nuestro juego.

CBM prg Studio es una herramienta ideal para iniciarse en la programación de aplicaciones para los ordenadores Commodore de 8 bits

capaz de generar ficheros con extensión '.prg', es decir, ficheros ejecutables para el ordenador destino y que pueden ser utilizados en un emulador o en el ordenador real. Además, se incluye un depurador de código ensamblador que permite poner puntos de ruptura y ver el contenido de la memoria y los registros del procesador. También permite usar un emulador (como Vice) como depurador de código, en cuyo caso será el depurador del emulador el que permita seguir el código y los valores almacenados en memoria y registros.

Editores

CBM prg Studio tiene una serie de editores integrados que facilitan la creación de contenidos usuales de un proyecto:

■ **Editor de *sprites*:** Para aquellos sistemas que tengan sprites por hardware (C64 y C128) disponemos de un completo editor de *sprites* que nos permitirá dibujarlos, gestionarlos, animarlos y exportarlos para poder ser usados desde el código fuente (fig. 2). Dependiendo de si el *sprite* en cuestión es multicolor o no, se nos mostrará una cuadrícula de 12x21 o 24x21 respectivamente. Podremos elegir los colores tanto del fondo como del sprite de la paleta de 16 colores. Mediante una serie de botones podemos realizar transformaciones sobre cada uno de los fotogramas del *sprite* como rotar, desplazar hacia arriba/abajo/izquierda/derecha o voltear los *pixels* e invertir la imagen. Se dispone también de un reproductor de animaciones que nos irá mostrando, a una velocidad seleccionable, la animación del *sprite* al ir mostrando cada uno de sus fotogramas. También podremos exportar el sprite a BASIC con los famosos DATA o a datos para usar mediante ensamblador.

■ **Editor de caracteres:** El juego de caracteres de los ordenadores Commodore se puede cambiar, de modo que el entorno tiene incorporado un editor de caracteres que nos permitirá, de forma cómoda, redefinirlos. Tenemos a nuestra disposición





el juego de 256 caracteres que podremos cambiar en una cuadrícula de 8x8 *pixels* por carácter. Podremos copiar/pegar caracteres, invertir los colores y rotarlos. La herramienta dispone también de un visor que nos permite ver cómo quedan los caracteres a un tamaño mayor y uno al lado del otro. De esta forma se pueden visualizar estructuras gráficas generadas con caracteres como los que se muestran en la figura 3.

■ **Editor de pantallas:** Este editor (fig. 4) nos permite, a partir de un juego de caracteres previamente cargado, definir el aspecto de las pantallas de un hipotético juego o aplicación que estemos desarrollando en modo texto. Para ello, se nos presentará una cuadrícula cuyo tamaño dependerá del ordenador destino del proyecto (por ejemplo, para el C64 será de 40x25). Mediante esta herramienta podremos gestionar todas las pantallas de nuestra aplicación definiendo su aspecto y colores de forma cómoda. Posee la capacidad no solo de ir dibujando los caracteres, sino también de seleccionar, copiar, cortar, pegar y desplazar bloques de la pantalla de un sitio para otro. Permite también el recoloreado de secciones de la pantalla, así como dibujar líneas, cajas, texto y definir caminos que pueden ser seguidos por *sprites* por la pantalla. Toda la información de cada una de las pantallas generadas puede ser exportada a DATAs de BASIC o a código ensamblador.

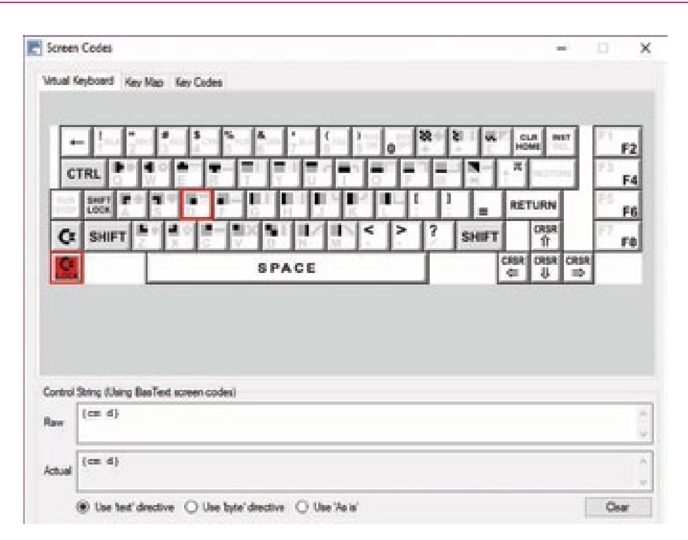


Fig.6: El generador de códigos de pantalla es muy sencillo de utilizar.



Francis ha usado estas herramientas para desarrollar *Profanation* en C64.

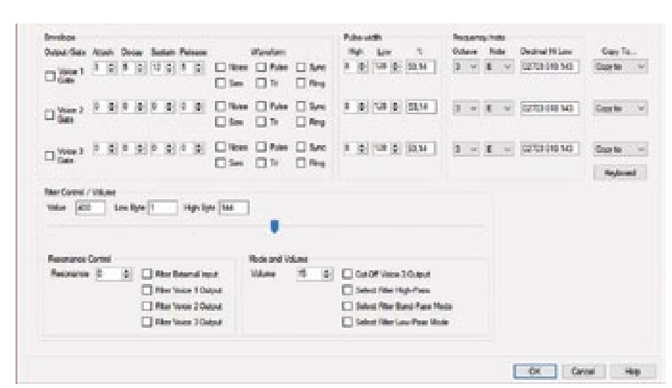


Fig.5: El editor de sonidos. ¡Sacarle el partido al SID ya es cosa tuya!

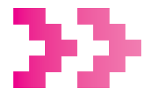
■ **Editor SID:** Para aquellos ordenadores con el chip de sonido SID (es decir, C64 y C128), se dispone de un completo editor de sonidos en el que podremos controlar todos los parámetros de generación del audio (fig. 5). Para cada uno de los tres canales disponibles podremos configurar la forma de onda utilizada, así como los parámetros de ADSR (ataque/decaimiento/sostenimiento/liberación), la anchura de pulso a nivel alto y bajo, así como la frecuencia de la señal generada. También podremos controlar los filtros del chip SID. Conforme se van modificando los valores se podrán escuchar los sonidos que generaría el SID, lo que nos permite hacernos una idea bastante aproximada de cómo sonará en un ordenador real. Este editor también permite generar el código BASIC o ensamblador necesario para generar las notas definidas con él.

■ **Generador de códigos de pantalla:** Los usuarios de ordenadores de Commodore recordarán que en BASIC es posible usar combinaciones de las teclas *Shift* y *Commodore* para obtener el juego de caracteres del ordenador y generar códigos de escape que son capaces, por ejemplo, de borrar la pantalla o desplazar los cursores por la pantalla. Para facilitar la creación de esos caracteres (no tenemos un teclado original delante), esta herramienta nos permite crear mediante un teclado virtual dichas combinaciones para poder ser usadas en nuestro código de forma cómoda (fig.6).

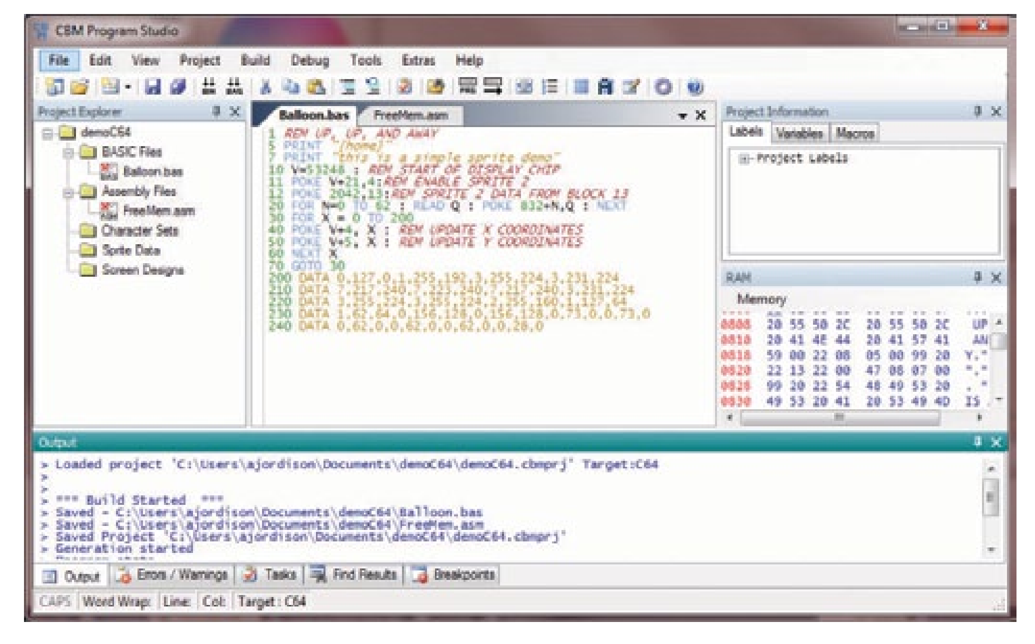
Como conclusión, podemos afirmar que CBM prg Studio es una herramienta ideal para iniciarse en la programación de aplicaciones para los ordenadores Commodore de 8 bits ya que tenemos, en una única aplicación, todas las herramientas necesarias para el desarrollo.

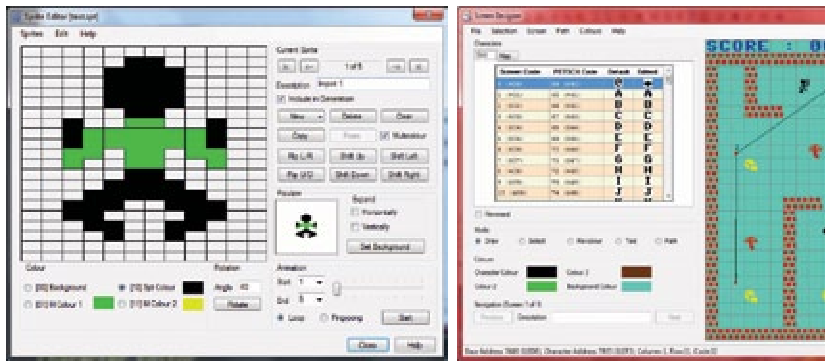
Por: Francis (Equinoxe), de Retro entre Amigos.

Una utilidad de desarrollo para Windows para ordenadores de 8 bits de Commodore



Arthur Jordison, el creador de este completo conjunto de herramientas, nos describe en exclusiva cómo surgió la idea para crear CBM prg Studio y los detalles de su desarrollo hasta su estado actual.





De forma resumida, CBM prg Studio (en adelante CPS para abreviar) permite escribir programas en BASIC o código máquina usando un bonito entorno en Windows y convertirlo a un fichero '.prg' que puedes ejecutar en un emulador, o incluso en hardware real.

Me encantaba mi viejo Commodore 64, aún disfruto usando emuladores para jugar a mis juegos favoritos. Sin embargo, lo que odiaba era escribir todos esos listados solo para descubrir que no funcionaban, los había escrito mal o eran una basura.

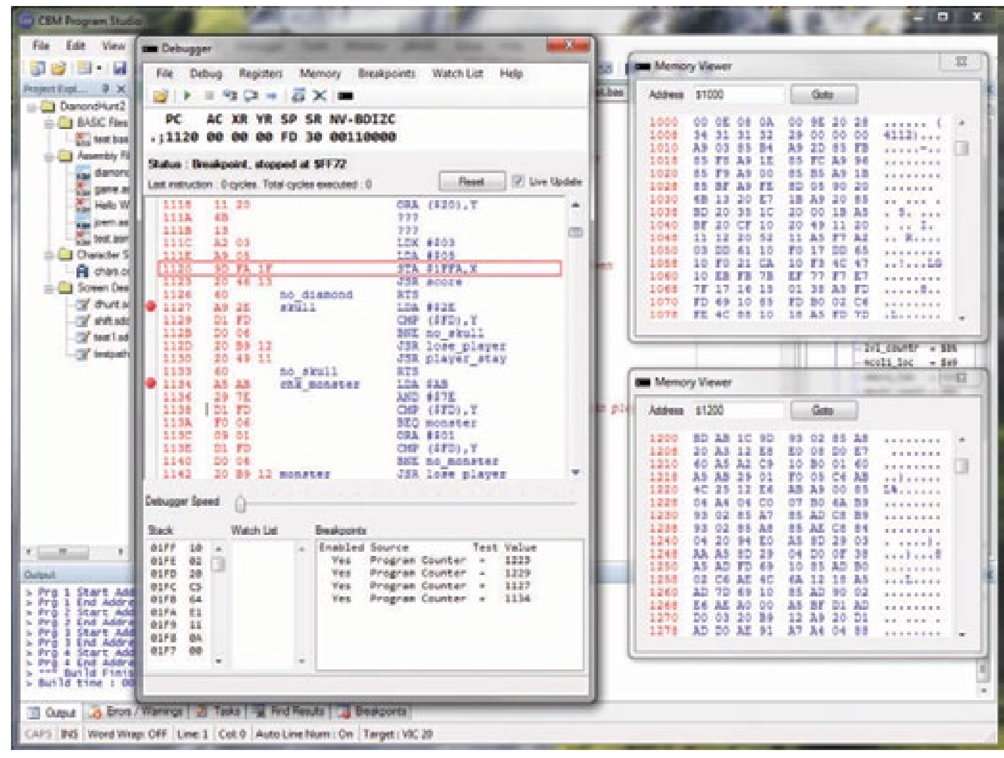
Afrontémoslo, introducir una línea de código mayor que:

```
10 PRINT "ME GUSTAN LAS ALUBIAS" : GOTO 10
```

era tedioso y propenso a errores. Realmente, estaríais sorprendidos de lo sencillo que era escribir mal la línea anterior.

No es completamente cierto cuando digo que odiaba escribir los listados. Cuando empezaba estaba entusiasmado para continuar, pero, tras una hora o así de estar intentando introducir un listado difícil de leer yo podría abandonar, continuar con el vano deseo de que el juego fuera algo bueno o ver lo que sucedía si lo ejecutaba tal cual —lo que usualmente terminaba dejando colgado el ordenador tras darme cuenta de que no lo había guardado.

Lo que realmente disfrutaba de esas primeras máquinas de 8 bits, aunque yo no lo apreciaba completamente en ese tiempo, es lo abiertas que eran. 'Abiertas' en el sentido de que toda la memoria de la máquina y otros recursos estaban visibles y disponibles. Sin seguridad, con acceso directo al hardware (con los queridos **PEEK** y **POKE**) y teniendo pleno acceso y



El aspecto y funcionalidades de CPS está basado en otros entornos de desarrollo como Visual BASIC.

Las cosas cambiaron cuando conseguí una *Guía de Referencia del Programador* ya que era la referencia definitiva e incluso aún la conservo

disfrute de la CPU. Tampoco necesitabas comprar (o incluso cargar) ningún software en absoluto, podías encender la máquina y empezar a codificar directamente (nunca olvidarás tu primer *sprite*). No había IDEs que aprender o complejas herramientas que tratar.

Los ordenadores actuales, las herramientas de desarrollo y los lenguajes de programación son tan complejos que no puedo imaginar conseguir realizar ninguna tarea sin Internet. Cuando empecé a programar en el C64 el único recurso que tenía disponible era el manual de usuario, aunque, admitámoslo, era muy bueno para su tiempo. Las revistas también eran útiles y también mis amigos tenían C64s, así que podía intercambiar trucos de programación. Las cosas cambiaron cuando conseguí una *Guía de Referencia del Programador* ya que era la referencia definitiva e incluso aún la conservo. Los libros en general eran caros, aunque las BBSs pululaban por ahí no eran muy populares en UK.

Pienso que la falta de recursos disponibles hizo mejores programadores ya que tenías que sacar las cosas por tu cuenta, no podías ir a Internet y buscarlo. No hay duda de que había mucha 'reinvención de la rueda', pero en mi opinión esa era una buena forma de aprender y apreciar mejor el código.

Entonces, ¿cómo surgió CPS? Viajando atrás en las brumas del tiempo me dieron un proyecto en el trabajo para desarrollar en VisualBasic.NET. Yo soy un programador de C/C++ y no había tocado el VisualBasic desde la versión 3 (hacía muchos años), de modo que estaba cuanto menos un poco oxidado en el tema. Como es habitual, no me daban ningún tiempo de investigación y se esperaba que simplemente me pusiera con ello. ¡Seguro que cualquier programador profesional sabe de qué hablo! De cualquier forma, estaba buscando un proyecto pequeño que pudiera hacer en mi tiempo libre para ponerme las pilas con VisualBasic.NET y, al mismo tiempo, estaba jugueteando con varios emuladores y herramientas para el Commodore 64, particularmente tok64. Me di cuenta que no había muchas herramientas de generación de código (si había alguna) con un *front-end* gráfico, ya que la mayoría de las herramientas eran para DOS o basadas en Linux.

Originalmente lancé una herramienta llamada C64prgGen en marzo de 2008, pero era bastante limitada ya que solo permitía escribir programas en BASIC. En el próximo par de meses añadí un *assembler* simple y varias herramientas gráficas (editores de caracteres y *sprites*). Por las mismas fechas lancé también VIC20prgGen que era para el VIC20. Era una locura mantener dos proyectos que eran idénticos en un 98%, por lo que en 2010 decidí mezclarlos y así es como nació CBM prg Studio.

La mezcla de las dos herramientas fue una excelente oportunidad para realizar algunas de las características que yo quería en CPS: que fuera multidocumento (MDI), que admitiera múltiples plataformas (C64/VIC20/PET…) y que fuera basado en proyectos.

Quería que CPS tuviera un aspecto similar al IDE Microsoft Visual Studio. Primero porque estaba muy familiarizado con él (y me gustaba usarlo) y segundo porque mucha de la realimentación que recibía era de otros



Alien Bash 2 es un juego comercial creado con el conjunto de herramientas de Arthur. Se trata de una especie de *Space Invaders* que poco tiene que ver con el juego del 93 para Commodore Amiga.



Rocket es un título muy sencillo creado por The Power Shed / Sprouts, en el que controlaremos a un cohete que ha de esquivar los asteroides tratando de conseguir la puntuación más alta. El código fuente está disponible desde su web.

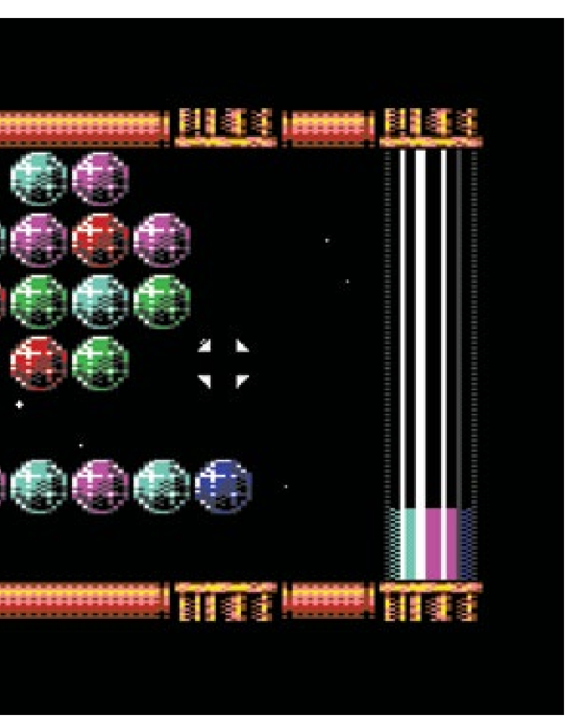


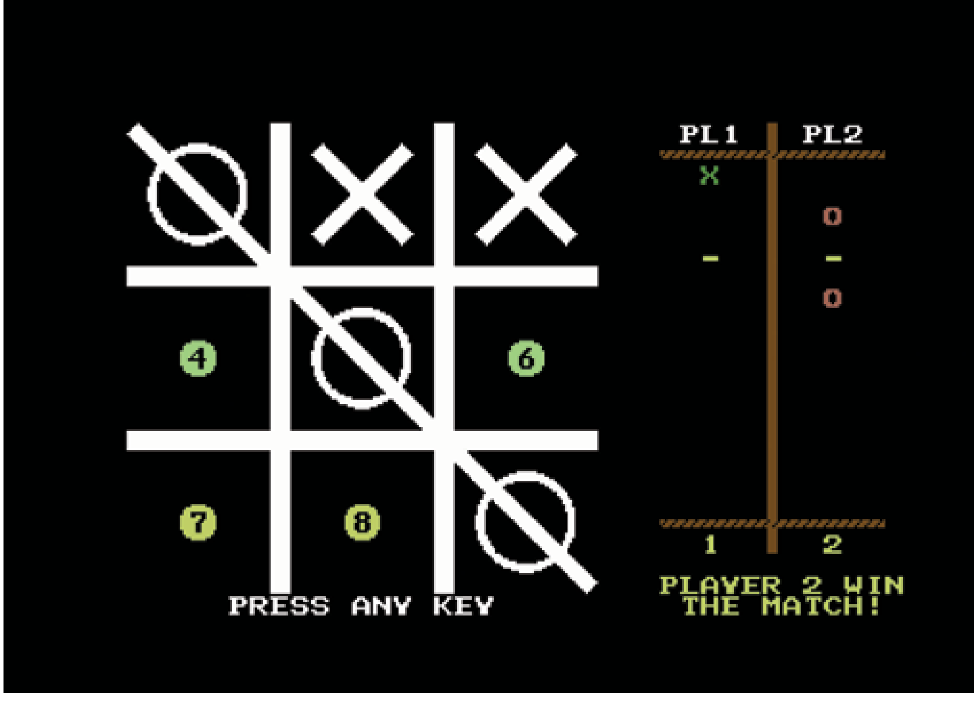
programadores, de modo que quería crear algo que fuera familiar para ellos también.

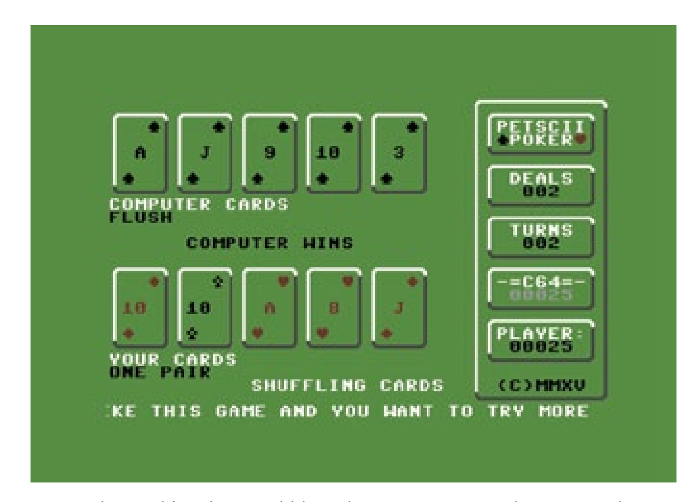
No me gustaba la idea de tener una herramienta para cada plataforma, o la necesidad de configurar una herramienta para una plataforma diferente cada vez que quería cambiarla. CPS se ha construido por tipos de plataforma que fijan cosas como la dirección de carga del programa y la versión del Commodore BASIC. Sin embargo, esta estrategia hace el código de CPS más complejo en algunas zonas, como el caso de ciertas herramientas que hay que habilitar o deshabilitar en función de la plataforma seleccionada. Por ejemplo, el editor de *sprites* solo está disponible en los proyectos para el Commodore 64.

También quería poder editar diferentes ficheros fuente (BASIC o ensamblador) al mismo tiempo y entonces ‘mezclarlos’ en un solo fichero ejecutable. Los proyectos se usan cuando se necesita más de un fichero









Los puzles también tienen cabida en los programas creados con esta herramienta. Arriba a la izquierda *Phase Out,* de Ernst Neubeck, a la derecha un clásico: *tic-tac-toe* de JUGA64, y sobre estas líneas, *PETSCII Poker,* de Ronny Nordqvist.

fuente para generar un ejecutable prg. Por ejemplo, en un proyecto grande en ensamblador, es posible tener un fichero que tiene el conjunto de variables (como la tabla de saltos del *kernel* en ROM), otro fichero que contiene un conjunto de rutinas de librería y otro con el programa principal.

Y, ¿de dónde vienen las ideas para desarrollar nuevas características? Bien, el grueso viene de sugerencias de usuarios. Los desarrolladores en la comunidad de Commodore conocen sus máquinas mucho mejor que yo, por lo que las sugerencias suelen ser del tipo «estaría bien si hubiera una herramienta que» y yo cojo la idea de ahí.

La última gran característica añadida fue soportar el procesador 65816, que fue añadida en octubre de 2013, y la posibilidad de escuchar los sonidos creados por la herramienta SID, que fue añadida recientemente.

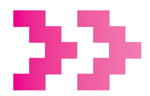
De modo que, ¿CPS se considerará terminado algún día? Bueno, lo dudo, ya que siempre hay errores que solucionar. ¿Y dejaré de desarrollarlo? Eso sucederá cuando deje de disfrutar escribiendo código y ya que me gano la vida con ello, espero que eso no pase en mucho tiempo.

Un gran incentivo para seguir desarrollando CPS es por la realimentación que obtengo y el ver que se está usando para crear software de verdad, más allá de demos con «hola mundo» —aunque no hay nada malo en ello. También porque estoy íntimamente interesado en el proyecto, aunque no reciba mucha realimentación. Si me llega un correo electrónico con algo como «Me he encontrado tu aplicación y he vuelto a la programación tras 20 años…», entonces soy feliz. Me entusiasma cuando veo a usuarios recomendando CPS a otros usuarios o apoyándolo sin ningún tipo de intervención por mi parte. ¡Algunos usuarios incluso han hecho el esfuerzo de hacer vídeos en Youtube!

La realimentación funciona en ambos sentidos. Intento con todas mis ganas corregir errores o crear una nueva característica rápidamente para que el usuario pueda probarla y pienso que la rápida respuesta se aprecia gratamente.

Por: Arthur Jordison. Traducido por Francis (Equinoxe).

Sexo, Mentiras y Cintas de Spectrum



Ahora que tengo su atención gracias a haber utilizado la palabra SEXO, y además, haberla puesto nuevamente y en mayúsculas, le avanzo querido lector, que este artículo no trata exactamente de eso. Sí, que le vamos a hacer... este es un viejo truco bastante popular, pero.... ¿acaso no lo fueron las portadas de *Lorna* o *Turbo Girl*?

DURANTE MUCHOS AÑOS, HEMOS REVERENCIADO A LOS ILUSTRADORES ESPAÑOLES DE LA 'EDAD DE ORO' DEL SOFTWARE ESPAÑOL. MAESTROS COMO AZPIRI, LUIS ROYO O JUAN GIMÉNEZ LLENARON LAS PORTADAS DE AQUELLAS CINTAS QUE, POR UNAS MÓDICAS 875 PESETAS (ALGO MÁS DE 5 EUROS), NOS TRAJERON MUNDOS DISTANTES, ESCENAS DE ACCIÓN INFINITA Y… SÍ… BASTANTE SEXO. Creo que aquí Azpiri, si bien es el que más portadas de otro tipo hizo, también es el que sobresalía, ya que su estilo comic cuadraba muy bien con la estética de los videojuegos de su tiempo. Luis Royo era mucho más directo y tal vez explicito (¡pezones de *Game Over* para todos!) y sus colores sobresaturados de piel daban una cierta irrealidad a sus dibujos. En todo caso... se trató de un 'truco' comercial en el que los adolescentes de la época cayeron alegremente.

Recuerdo una discusión acalorada en aquellos primeros 80 entre un radical cultural aproximadamente de mi edad y yo en la que el defendía que el 'arte' era superior a la ilustración sencillamente porque detrás de ese arte... No se escondía una finalidad comercial. Por supuesto, como se hacía en aquellos días de ilusión desmedida, no acabamos a porrazos sino a cervezas en un bar de cañas a 25 pesetas. Años después, cuando conocimos por el propio Alfonso Azpiri cómo le pasaban las 'instrucciones' por teléfono de cómo debía ser tal o cual portada, indicándole además que añadiera alguna de 'sus chicas' dotada de una buena delantera, dedujimos que sí, que puede que falte algo de ese 'arte', pero luego debemos recordar cuantas y cuantas obras maestras de la pintura o la música fueron creadas EXACTAMENTE IGUAL… bajo encargo, pago o mecenazgo.

No dejo de preguntarme si hoy día, alguno echa de menos a estos grandes portadistas como yo cuando el juego físico ha desaparecido de gran parte de las ventas y las portadas se convierten en prescindibles. Por supuesto, ya sabemos que sigue habiendo portadas y que incluso esos mini iconos en Steam provocan esa ilusión, pero yo echo de menos mirar la portada mientras cargaba la cinta, dejándome llevar por ese universo imaginado por el artista. Pasear por las curvas infinitas de *Phantis* o montarme en el avión del *Silent Shadow*. Luego cuando el juego cargaba la realidad era bien otra, pero ya no importaba, porque nunca vi aquellos píxeles con la frialdad de cualquiera hoy día cargando una ROM en un emulador. No es que hoy no haya grandes artistas o ilustradores, pero creo que se han convertido, lamentablemente, en un extra



«No dejo de preguntarme si hoy día, alguno echa de menos a estos grandes portadistas como yo cuando el juego físico ha desaparecido de gran parte de las ventas y las portadas se convierten en prescindibles»

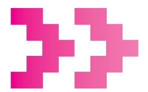
prescindible. Otra pérdida a sumar a la de nuestra inocencia.

Gracias maestros por ilustrar nuestros sueños con imágenes que nos acompañaran toda la vida. Aquel joven que fui, sigue estando dentro de mí y cada vez que contemplo vuestro trabajo… vuelve un poquito.

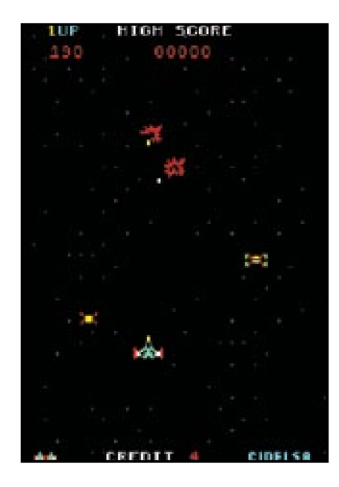
Dedicado al MAESTRO y amigo Alfonso Azpiri.

Por: Josua (Ckultur), de Retro entre Amigos.

Entrevista Fernando Yago



Retrolaser.es fue pionera en investigar los verdaderos inicios de la historia de los videojuegos en nuestro país indagando en EFO SA (Electrónica Funcional Operativa SA), responsable de desarrollar el primer videojuego español de la historia: la máquina recreativa *Destroyer* en el año 1980, fabricada por Playmatic y lanzada bajo su marca CIDELSA.



Destroyer puede considerarse el primer videojuego español de la historia.

Sistema: Máquina recreativa
Desarrolla: EFO / Playmatic
Lanzamiento: 1980
Género: Matamarcianos
Jugadores: 1

DIMOS A CONOCER JUEGOS Y HARDWARE QUE HAN PERMANECIDO COMPLETAMENTE OLVIDADOS POR EL TIEMPO (*CLEAN OCTOPUS*, CEDAR COMPUTER, MAGNET SYSTEM…), Y SOBRE TODO AL EQUIPO QUE ESTUVO DETRÁS DEL DESARROLLO DE LOS MISMOS a través de diversas entrevistas donde todos coincidían en destacar el nombre de Fernando Yago como el verdadero artífice que consiguió hacer realidad los primeros videojuegos diseñados íntegramente en España. Tras años de investigación cerramos aquí nuestro particular círculo a través de esta entrevista donde el propio Yago toma la palabra.



Fernando Yago (en la imagen, a la derecha) puede considerarse sin duda como el pionero del diseño de videojuegos en España. Imagen perteneciente al folleto corporativo de Cedar Computer, facilitada por Evaristo de Frutos para Retrolaser.es.

¿Cómo surgió la idea de diseñar videojuegos? ¿Podrías describirnos cómo fue el proceso de desarrollo de estos primeros juegos?
La idea no surgió. Desde 1974 ya estábamos metidos en el sector del recreativo. Primero fueron los *pinball*, después los bingos y en 1978 aparecieron los tenis en vídeo y de inmediato el *Space Invaders*. Fue una locura y todos los fabricantes del sector se dispusieron a copiar aquella placa. Fue muy fácil para ellos, porque no había ninguna protección. Decidimos entrar en el nuevo producto porque seguramente provocaría caída de ventas de los electromecánicos.

Desde 1967 yo estaba desarrollando nuevos productos en electrónica de consumo. Al principio para Crolls electrodomésticos y después para EFO. Desarrollé el primer lavavajillas totalmente controlado electrónicamente, horno de microondas, alarmas antirrobo domésticas y antiincendios y gas y humo, domótica para puertas y persianas, mando a distancia, relojes digitales, encendido electrónico para automóviles y un largo etcétera.

El laboratorio electrónico de Crolls, que yo fundé y empecé en solitario, fue creciendo hasta que se escindió y se fundó EFO en 1973. Estaba muy preparado para desarrollar cualquier cosa. En EFO tuve que contratar más ingenieros y traspasarles sectores del automóvil, telefonía móvil, control de personal entre otros y en 1974 me dediqué por completo al nuevo sector del recreativo. Empecé a utilizar microprocesadores. Nadie creía en el sector y tuve que construir



En EFOSA fueron pioneros en introducir el microprocesador en las máquinas recreativas, incorporándolos en los *pinball* de Playmatic a finales de los 70.

playmatic sa
CIDELSA
LAS FIRMAS MAS APRECIADAS EN EL MERCADO INTERNACIONAL
DESTROYER
EL VIDEO MONSTRUO
1er. VIDEO DISEÑADO Y DESARROLLADO INTEGRAMENTE EN ESPAÑA, PRESENTE EN EL MERCADO MUNDIAL.
BLACK FEVER
EL PIN-BALL PARLANTE Y CON MUSICA DISCOTEQUERA.
¡LO QUE EL PUBLICO ESTABA ESPERANDO!
ESPECTACULARES RECAUDACIONES

Destroyer se anunció como la primera máquina de vídeo diseñada y desarrollada íntegramente en España. Imagen: Recreativas.org.

los prototipos y el grabador de memorias a mano. Partiendo del código fuente (escrito en una libreta) hacía la conversión a código hexadecimal mentalmente y después grababa la PROM bit a bit. No había lugar para el error. Por ello me construí una memoria RAM con una matriz de chips, mantenida con pilas, que podía grabar y borrar mediante unos pulsadores. Después del éxito de la presentación del primer *pinball* electrónico en Chicago en 1976, todo cambió y pude comprar los mejores equipos del momento (aunque hoy serían de museo).

Regresando al primer párrafo, en 1978 yo ya estaba trabajando con microprocesadores. Había utilizado Rockwell, Texas Instruments, National y RCA. Con este último desarrollé las máquinas recreativas, porque el CDP1802 de RCA era el único que estaba construido en tecnología CMOS. Esta tecnología había sido desarrollada para la NASA y utilizada en los proyectos Mercury y Apollo. La tecnología CMOS ofrece gran inmunidad frente a las perturbaciones eléctricas y electromagnéticas, en comparación con la bipolar, la PMOS y la NMOS. Más tarde fue adoptada por todos los fabricantes de microprocesadores. Esto fue uno de los motivos de mi éxito, ya que otros ingenieros que utilizaron otras tecnologías fracasaron porque el ambiente radioeléctrico dentro de una máquina recreativa es muy hostil.

«Decidimos entrar en el nuevo producto porque seguramente provocaría caída de ventas de los electromecánicos»

Por supuesto podíamos dedicarnos a copiar las placas japonesas, como hacían nuestros competidores, pero nos habría llevado a una guerra de precios y a ser otro copista más y tener demandas por copyright. Decidí crear juegos originales. Mi experiencia en hardware me permitió desarrollar una placa mucho más económica que la competencia y sin problemas de suministro, ya que había escasez de

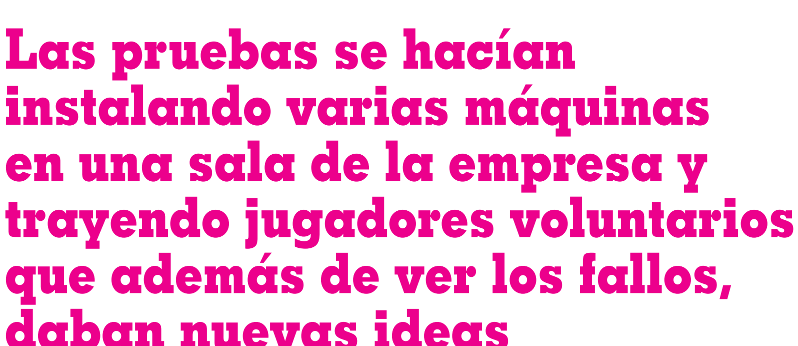




Arriba. Cedar Computer fue pensado como una gama de ordenadores profesionales. El hardware sirvió para desarrollar después el sistema Magnet, nuevamente para el sector del recreativo. Derecha. Montaje de la máquina recreativa *Draco* en Playmatic.

muchos componentes, porque todos los demás utilizaban los mismos.

Junto con el nuevo hardware desarrollé en solitario los primeros videojuegos. Visité ferias del sector y cogí ideas. De regreso a mi laboratorio, las llevaba a la práctica. No era posible trabajar en equipo. Las herramientas de desarrollo de software, el ensamblador y el emulador solamente permitían un único usuario. Los gráficos se dibujaban sobre papel milimetrado, en 8 colores, y manualmente se codificaban en hexadecimal. Los sonidos los hice por el método de ensayo y error. Todo era muy elemental. Pero no había otra opción. El coste de los chip de memoria era grande y se debía aprovechar cada bit. Frecuentemente una vez comprobado un juego, había que repetir bloques de programa y subrutinas para no sobrepasar el límite de capacidad de las memorias PROM empleadas. Al principio se utilizaba un teletipo para teclear e imprimir el código fuente. Más tarde se sustituyó por un aparato de comunicaciones de Texas que como novedad empleaba casetes de audio y se podía memorizar y tuve mi primer CRT para poder teclear y leer el código escrito. Con una impresora de agujas sobre papel plegado y perforado se imprimían largos listados que se estudiaban y se corregían a lápiz. Después se editaba el fuente con el editor de líneas. El editor a pantalla completa apareció años más tarde. Las pruebas se hacían instalando varias máquinas en una sala de la empresa y trayendo jugadores voluntarios que además de ver los fallos, daban nuevas ideas. Ellos jugaban gratis y yo mejoraba el producto.



Las pruebas se hacían instalando varias máquinas en una sala de la empresa y trayendo jugadores voluntarios que además de ver los fallos, daban nuevas ideas



Clean Octopus (*Nightmare*) es un juego de Cidelsa de 1982 que aún sigue sin preservarse. A éste se le suman otros juegos como *Moon Beam* y *Sirius* como parte de los juegos de EFO que continúan desaparecidos actualmente. Imagen facilitada por Amado Ferri y publicada originalmente por Retrolaser.es.



Altair II sigue siendo una máquina sin localizar ni, por tanto, preservar. El juego de EFO es recordado por muchos jugones por el afamado 'feto azul' como enemigo final. Lo único que actualmente confirma su existencia (recuerdos aparte), es la marquesina recuperada por la Asociación A.R.C.A.D.E..

¿Recuerdas alguna información de los juegos, especialmente de *Altair II*, la venta al extranjero de *Draco*, *Clean Octopus/Nightmare*, y cualquiera de los posteriores de Magnet System?

Night Mare fue comercializado por Cidelsa fabricado por Playmatic. Fue uno de los juegos que desarrollé yo solo, quizás el tercero o cuarto desde 1979. Recuerdo que fue exportado a USA, pero hubo problemas porque el nombre de *Pesadilla Nocturna* no era atractivo en ese país. Finalmente tuve que cambiarlo, dejando el nombre original para el mercado nacional.

Destroyer, *Nightmare*, *Altair* y *Altair II* los desarrollé yo en solitario. Los siguientes tomé la dirección del proyecto, pero tuve colaboradores, que los llevaron adelante. Yo me concentré en el desarrollo de nuestro PC comercializado con la marca CEDAR COMPUTER. Precisamente fue una sección del personal de CEDAR que lo destiné a la creación del Magnet y de sus juegos.

Al principio en Magnet se instalaron juegos copia de los ya existentes en el mercado, a petición de los distribuidores, pero más adelante se desarrollaron juegos originales nuestros. En general el *storyboard* era creación mía. Recuerdo que había un cliente muy importante, con el que tuve negocios de videojuegos en 1992, que en ese año todavía conservaba con cariño varios Magnet, porque decía que aunque primitivo, era un predecesor de las consolas de videojuego modernas.

Posteriormente su mujer y un socio suizo constituyeron Nix para comercializar placas de videojuego desarrolladas en esta empresa ubicada en Terrassa. Yo era el director técnico, desarrollé íntegramente el hardware y tenía un equipo de veinte y tantas personas para la programación, gráficos y sonido (obviamente el trabajo individual ya era absolutamente imposible).

Insistiendo con *Altair II* me interesaría confirmar al menos si efectivamente hubo esta segunda parte debido al éxito de *Altair* y si hubo alguna diferencia significativa respecto a la primera parte.

En cuanto a las novedades en *Altair II* respecto de *Altair*, no recuerdo nada. Como norma en cada nuevo juego iba incorporando novedades que traían los juegos de la competencia. Probablemente fue aquí cuando incorporé controles de desplazar la nave en cualquier dirección y poder girarla, ya que por entonces Bally había sacado al mercado las máquinas con monitor vectorial, que tuvieron un fuerte, pero efímero, éxito, ya que los *sprites* eran en B/N y solamente la silueta, en tanto que *Altair* utilizaba el monitor habitual de *raster* y en color.

Lamentablemente otros juegos siguen siendo unos completos desconocidos. En Recreativas.org se han documentado recientemente los títulos *Sirius* y *Moon Beam*, ambos registrados en 1981 ¿Recuerdas qué sucedió con ambos juegos?

Puedo estar confundido porque hablamos de otro siglo. Hubo dos juegos semejantes. El primero para Cidelsa, en María Barrientos (nota: desde 1973 hasta 1987 EFO se encontraba en la calle María Barrientos en Barcelona. En el 23 estaban las oficinas administrativa y técnica; en el 21, el laboratorio de desarrollo y ensayos), con el hardware elemental de la época, limitado a 8 colores, donde yo únicamente era quien llevaba a cabo todo el trabajo de desarrollo y el segundo, años más tarde en Cedar para el Magnet aprovechando la mayor potencia del hardware. Pero no recuerdo el nombre que di a ambos. Podría ser *Moon Beam* uno de ellos porque la idea era un haz de luz que barría la imagen mientras el jugador intentaba cazar objetos que estaban en pequeños montones repartidos por la pantalla con cierto parecido al *Pac-Man*, del que fue concurrencia, una vez terminada la fiebre por los marcianitos. Pero hubo un *Sirius* que creo recordar que era un juego de personajes tipo *Star Wars* que luchaban entre ellos y por supuesto fue desarrollado para Magnet, con el equipo técnico de que disponía.



¿Tras años de diseño, no se conserva ningún tipo de material a fecha de hoy?

Al quebrar la empresa todo desapareció rápidamente y no queda nada, que yo sepa. Tampoco yo conservo ningún aparato ni ninguna documentación.

Por último, ¿Fuiste en su momento consciente que desde EFO surgieron los primeros videojuegos diseñados íntegramente en nuestro país?

No. Ya he dicho antes que cuando decidí crear videojuegos fue por necesidad. Temía que el videojuego que ya estaba en el mercado, copiado del japonés, acabara mermando ventas del *pinball* que era nuestra principal fuente de negocio en el sector del recreativo. Se fabricaban 100 unidades diariamente. También desarrollé el hardware y el primer software de las tragaperras de las que se fabricaban 400 diarias. Llegamos a diseñar *pinball* electrónico, bingo electrónico, tragaperras y vídeo para la mayoría de los países del mundo. Para continuar este sector y dedicarme por completo al videojuego contraté a Josep Gamell, y le traspasé toda la documentación y la responsabilidad. Fue un inestimable colaborador y un gran profesional.

Es un verdadero placer para mí, ver que después de tantos años, alguien reconoce el valor de lo que hicimos entonces. Ahora sería muy fácil, pero entonces, sin componentes, sin formación, sin apoyo, fue una lucha de titanes. Hoy en día, nadie dudaría de que la electrónica domina nuestras vidas, pero, entonces, éramos los posibles conquistadores, los temidos, los rechazados.



Magnet System permitía el intercambio de juegos a través de disquetes, algunos de sus juegos disponibles, como *Jungle Trophy*, fueron exclusivamente diseñados para este sistema. Imagen facilitada por la Asociación ARCADE para Recreativas.org.

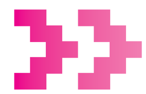
Es un verdadero placer para mí, ver que después de tantos años, alguien reconoce el valor de lo que hicimos entonces

¡Completa tu colección!

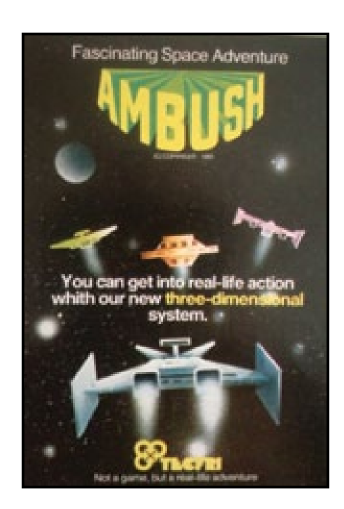


¡Corre, que se agotan!

Entrevista Javier Valero: de Tecfri a Gaelco



Eduardo Cruz (Team Recreativas.org) y Oscar Nájera (Asociación ARCADE, Recreativas.org) tuvieron el honor de poder charlar durante el mes de octubre de 2017 con Javier Valero, peso pesado de Gaelco y uno de los máximos exponentes de la industria de videojuegos para máquinas recreativas de nuestro país.



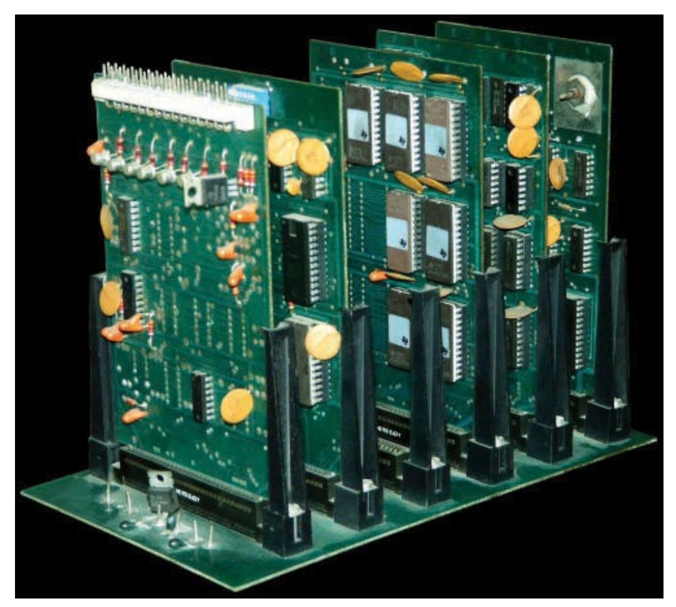
CON UNA TRAYECTORIA QUE ARRANCA DESDE LOS INICIOS Y POSTERIOR *BOOM* DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS AÑOS 70 HASTA EL FINAL DE LOS RECREATIVOS PASADO EL AÑO 2000, VALERO NOS RELATA A TRAVÉS DE SU PROPIA EXPERIENCIA PERSONAL UNA INCREÍBLE HISTORIA DE CÓMO FUERON LOS ENTRESIJOS DEL DISEÑO DE VIDEOJUEGOS PARA RECREATIVAS, CUYO RELATO RECOGEMOS AQUÍ.

Inicios

Javier Valero estuvo ligado al recreativo desde muy temprana edad. A los 13 años construye un *pinball* casero, el padre de Javier se lo enseña al dueño de Recreativos Carrasco (Lleida) y al tiempo empieza a trabajar allí.

En 1973 obtiene acceso a una máquina Atari *Pong* estropeada, la repara y pasa 3 años estudiándola. Después se va a estudiar teleco a Barcelona. Su compañero de clase era José Quingles, se conocieron el primer día de carrera al sentarse juntos por casualidad, mientras que a Luís Jonama lo conoce en la mili en Barcelona.

Tras la Universidad Javier Valero comienza a trabajar en Promatic (bobinas y relés para *pinballs*). Promatic y Electrogame eran empresas familiares





Arriba: Prototipo de la placa *El paracaidista* (Electrogame). Año 1979. Imagen: zonadepruebas.com. Sobre estas líneas: captura de *Speed Ball* donde aparecen los logos de Tecfri y Desystem.

Promatic pertenecía a Santiago Carreras y Electrogame a su hermano Jorge Carreras.

Pero cuando Jorge Carreras le dio a Santiago una placa de *Space Invaders* que no funcionaba (se había estropeado en el montaje) Valero al ver la placa que se la conocía de memoria le pidió a Santiago que se la dejara ver. La arregló y entonces Santiago fue a ver a su hermano y le dijo: «aquí tienes la placa reparada». Jorge quedó asombrado y preguntó quién la había reparado; fue entonces cuando se llevó a Valero a Electrogame a trabajar como técnico.

Electrogame acaba pasando a ser Videogame con el *boom*



Flyer para la distribución japonesa de *Ambush*, Tecfri. La japonesa Nippon Amuse se encargó de su producción en Japón contando con la ayuda del propio Javier. Imagen: www.recreativas.org.



Anuncio corporativo de Tecfri. En la izquierda puede verse equipos de Tektronic, usados en el desarrollo de sus juegos. Imagen facilitada por Asociación ARCADE.

«Del prototipo del *Paracaidista* se hicieron 25 unidades para Pasatiempos Laguna. Sólo se conserva una unidad, sin tener de momento localizadas las memorias del juego, aunque estoy trabajando en ello para su recuperación»

del videojuego, sus fundadores/accionistas son Jorge Carreras, Esteban Carranza y Walter Knoll.

Etapa en Videogame, primeros proyectos

La etapa en Videogame fue crucial para los primeros proyectos de Javier Valero, Luis Jonama y José Quingles. Idearon un hardware que permitiera el intercambio de juegos, basado en CPU 8085 y usaba ROMS de tipo 2708, y a su vez diseñaron un juego para funcionar bajo este hardware conocido como *El paracaidista*. Se fabricaron 25 unidades para la empresa Pasatiempos Laguna. No existe mueble, no existen más juegos en esa plataforma. El juego no pasó de la fase de prototipo y sólo se conservan actualmente los esquemas y dos unidades de esta placa.

En Videogame también cabe destacar las modificaciones de juegos populares como *Pac-Man* o *Scramble*, en el que incluyeron una de las primeras opciones de «continuar» de la historia. También surgió de ellos la opción de incluir balas enemigas en el juego de *Moon Cresta*, ya que sin ellas pensaban que era un juego aburrido al no haber disparos.

Más tarde Valero pasa a tra-





Arriba: Javier Valero (JVM), Luis Jonama (LJF) y Josep Quingles (JQB) dejaron sus iniciales como firmas de su desarrollo en la tabla de récords de *Ambush*. Derecha: El juego disponía de un avanzado hardware capaz de controlar 128 *sprites*, cuando la mayoría no lograba pasar de 8 o 16 *sprites*.

bajar en Linel, dedicada a hacer maquinas tipo B. Sus miembros son: Jordi Carreras, Javier Valero, Salvador Garcia (hacía los muebles) y Ros (ingeniero con 10% de las acciones). Abre el 1 de septiembre del 81 y cierra el 5 mayo del 82, después de la ley de prohibición conocida como el 'Rosonazo'. Su producción era de unas 100 máquinas al día.

Tecfri

En enero de 1983 Jorge Carreras funda Desystem como desarrolladora y Tecfri como comercializadora en la Calle Berlín (Barcelona). Realmente el edificio es un *holding* de empresas de Jorge Carreras, compuesto por cuatro empresas diferentes: Desystem, Tecfri, una que fabricaba guantes y otra que se dedicaba a fabricar partes metálicas.

Jorge Carreras trae a Luis Jonama y Javier Valero a Desystem. El accionariado es el siguiente: Jordi Carreras 52%, Luis Jonama 28%, Javier Valero 20%. José Quingles no era accionista sino asalariado.

El primer título de Tecfri, *Ambush*, se desarrolla en 9 meses. Para ello trabajan 3 turnos diarios de 8 horas entre Javier Valero, Luis Jonama y Jose Quingles. Para el desarrollo usaron un emulador de CPUS de Tektronic. El prototipo del hardware se hizo usando *wire wrapping* y chips TTL.

Las placas las fabricaba la empresa ELBASA (Electrónica Básica SA) con sede en Esparreguera. Los componentes se montaban a mano en la cadena de producción interna de Tecfri. La tasa de fallos por aquel entonces estaba en torno al 10% de la producción. Más tarde dejan de trabajar con ELBASA y pasan a trabajar con LAB CIRCUITS de Santa María de Palautordera.

Ambush, el primer videojuego español vendido en Japón

La idea de *Ambush* era simular un efecto 3D, y esto fue posible gracias a que contaron con muchos *sprites* por hardware (128). En comparación, el hardware de *Galaxian* contaba con 8 *sprites*, y a lo sumo otros sistemas contaban con 16. *Ambush* tuvo el primer hardware a nivel mundial en soportar 128 *sprites*.

El verdadero reto fue simular el 3D sin contar con operaciones de multiplicación y división. El truco fue hacer dos tablas de 8 bits, una de logaritmos, y otra para calcular el anti-logaritmo. Con lo cual una ecuación matemática para situar los objetivos en la simulación de 3D se hacía con pocas instrucciones usando los registros IX y HL del Z80.

Javier hizo el hardware, la fase de despegue y el aterrizaje. Quingles, el sonido y una fase (probablemente la de los asteroi-

Hole Land, el segundo juego de Tecfri, pasó por varias ferias internacionales y nacionales y se vendió a una empresa japonesa por 200 millones de pesetas



Anuncio *Hole Land*, Tecfri. Año 1984. Imagen: Recreativas.org.

des). Luis Jonama, hizo el resto.

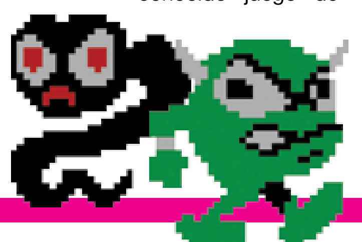
Las pruebas de jugabilidad fueron realizadas por los propios miembros del equipo; no había *product manager* o QA. En caso de necesitar pruebas de explotación, se hacían en bares a través de operadores.

Ambush es licenciado a Nippon Amuse en Japón por 180 millones de pesetas y Javier Valero pasa un mes entero en Japón para apoyar el lanzamiento. Allí se fabrican al menos 10.000 unidades.

Tras este éxito, Jorge Carreras hace socios de todo el *holding* a Javier y Luis. Una de las empresas del *holding* es precisamente Tecfri.

Hole Land, modernizando *Space Invaders*.

En 1984 consiguen vender su segundo juego (*Hole Land*) a una empresa en Japón por más de 200 millones de pesetas. *Hole Land* sigue la premisa del conocido juego de Taito, aunque en esta ocasión los enemigos pueden llegar al final de la pantalla y atosigarnos desde allí. Contaremos con un salto básico para intentar esquivarlos, pero lo cierto es que se trata de un juego bastante alocado y difícil, muy en la línea arcade de aquellos años.



Ambush y *Hole Land* resultaron un éxito para la empresa, pero en 1985 comenzaron las discrepancias entre los ingenieros y gerente de Tecfri.

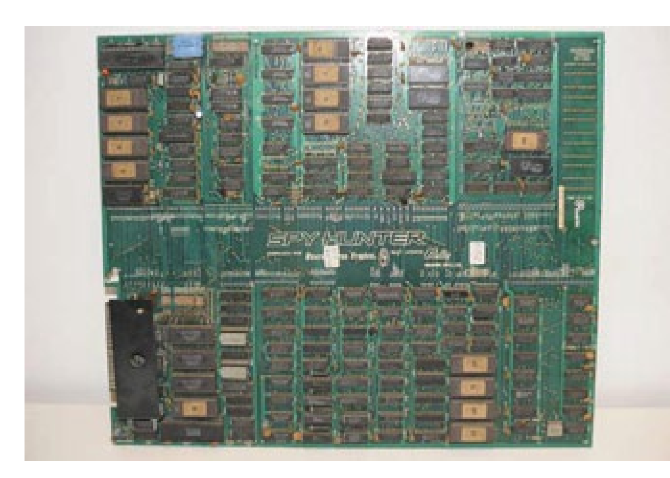
La historia de Modular System y *Multi Pole Position*

Debido a diferencias en cómo se llevaba la gestión de las empresas, Luis Jonama y Javier Valero deciden durante el verano de 1985 dar un ultimátum a Jorge Carreras a la vuelta de vacaciones para que se nombre un director gerente y Jordi se centre exclusivamente en funciones de ventas.

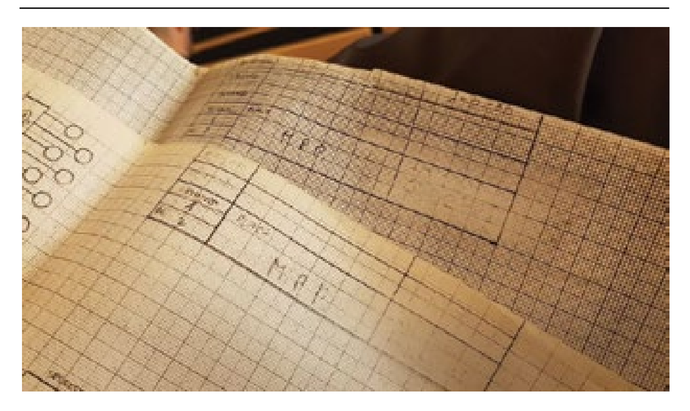
En dicho ultimátum, Valero y Jonama le dicen que finalizarían uno de los dos proyectos que habían por hacer. Uno era el Modular System y el otro un juego llamado *Multi Pole Position* (MPP), un juego tipo *Pole Position* pero evolucionado para jugar 4 jugadores. Nunca se produjo, sólo se conserva los esquemáticos. Jorge sin embargo decidió que el proyecto a finalizar fuese Modular System.

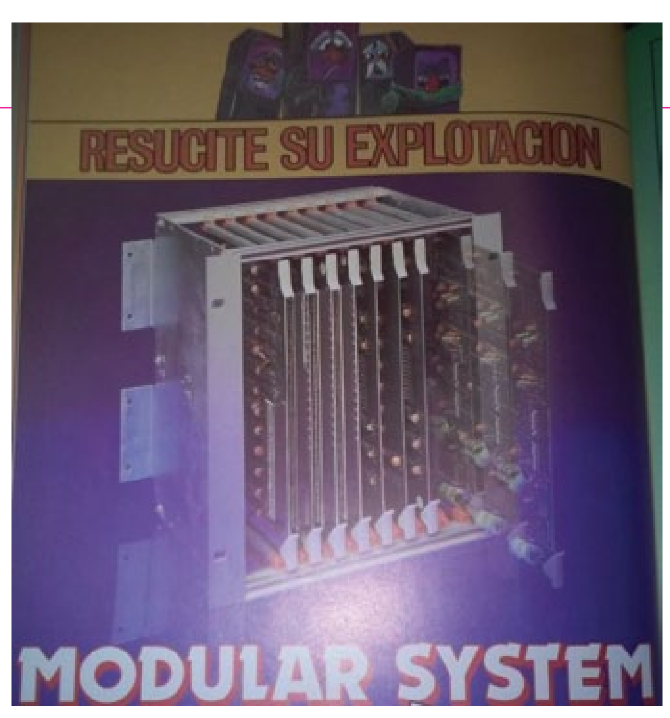
Modular System nace en Tecfri como una sábana de módulos. Un ejemplo de ello podemos encontrarlo en la placa de *Spy Hunter*. Más tarde sería en Gaelco donde se hace de nuevo el Modular System ya en versión *rack*: con un total de 15-20 juegos disponibles.

De haberse realizado el MPP habría constituido todo un hito



Placa *Spy Hunter* de Tecfri para Recreativos Franco. Primer diseño del Modular System, en la que se unen los distintos módulos o bloques a la parte central. Imagen: recreativas.org


El proyecto MPP (Multi Pole Position) se planteó en Tecfri en 1985. Imagen: Pablo L. del Rincón, Recreativas.org



Modular System desarrollado en Gaelco, compuesto por *racks*. Por cierto la ilustración superior del *flyer* parte de cierto flyer de EFOSA… Imagen: Asociación ARCADE.

en la historia del recreativo y se habrían adelantado a *Final Lap* de Namco que apareció en 1987, cuyo concepto de multijugador y máquinas interconectadas fue de tal importancia que influyó a toda una siguiente generación de simuladores de conducción en los años 90 y 2000, como *Daytona USA* por citar un ejemplo.

Esquemas del proyecto MPP (*Multi Pole Position*)

Gracias a los esfuerzos de la Asociación Sevilla Retro, Javier Valero estuvo presente en la pasada edición de RetroSevilla para hablar de la historia de Tecfri, donde mostró por primera vez los esquemas del proyecto cuyo nombre interno fue MPP (*Multi Pole Position*), dando una muestra gráfica de lo que podría haber sido el primer simulador de carreras multijugador de la historia del recreativo.

Gaelco

Ante la negativa de Jorge por sus peticiones, Javier Valero y Luis Jonama se marchan de la empresa y fundan en octubre de 1985 la empresa GAELCO (Gabinete Electrónico Consultivo). Invitan a Quingles a participar en Gaelco y ellos avanzan su parte económica, ya que José era asalariado y no disponía de capital.

Covielsa fue fundada por Javier Valero en 1984, estando por tanto aún en Tecfri. Cuando se funda Gaelco, y para evitar conflicto de intereses entre Gaelco y Covielsa, Javier decide repartir el control entre la familia (su padre la gestiona, hermanos e hijos reciben participaciones).

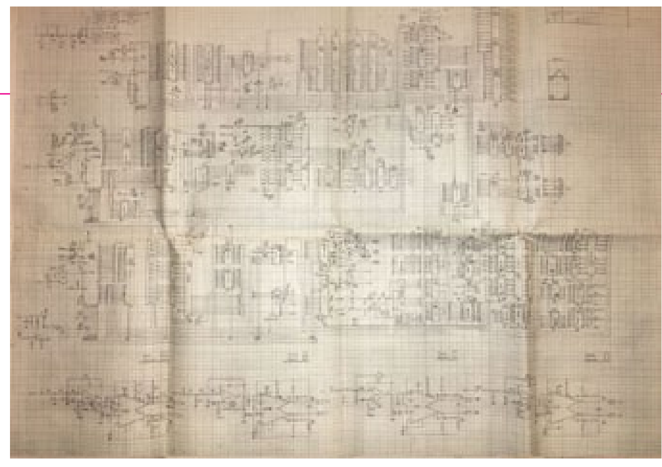
Gaelco comienza produciendo electrónica para terceros, —destacando el encargo de Falgás de su conocido 'Coche Fantástico'—, electrónica para *pinball* y para dianas (Covielsa), aparte de desarrollar la nueva versión del ya mencionado Modular System.

También en 1986 crearon el primer juego de Gaelco: *Master Boy*, un juego de preguntas y respuestas del que retomaron nombre e idea para diseñar una nueva versión en 1991.

Master Boy (1986), el olvidado primer videojuego de Gaelco

Master Boy es realmente el primer juego diseñado en Gaelco, años antes de la salida de *Big Karnak* en 1991, juego siempre considerado como el primero de esta compañía. A diferencia del *remake* que

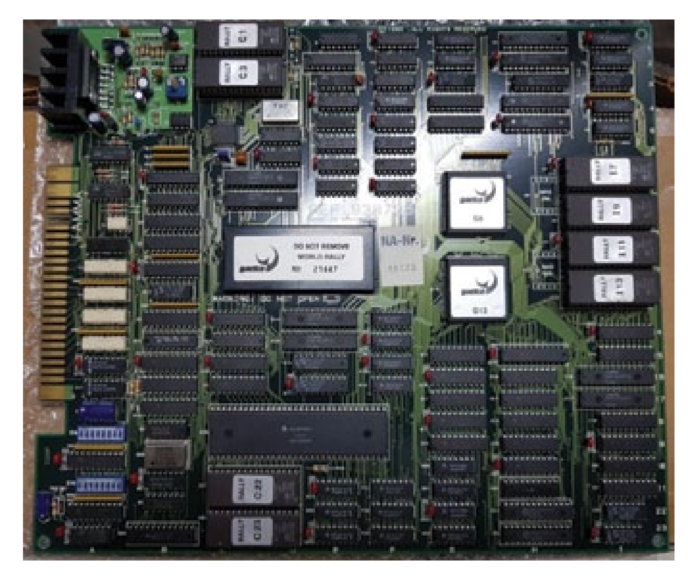
De haberse realizado el MPP, habría sido la primera recreativa multijugador de la historia, años antes del *Final Lap* de Namco



Javier Valero presentó en exclusiva los esquemas del MPP en la pasada edición de Retro Sevilla. Imagen: Asociación Sevillaretro.



Gaelco desarrolló electrónica para productos tan dispares como *pinball*, dianas y para este *Fantastic Car* de Falgás.



Placa *World Rally* de Gaelco, al centro la carcasa que cubre el chip de protección Dallas. Imagen: Ricky (Recreativas.org).



Eduardo Cruz y Oscar Nájera posan junto a Javier Valero. Debajo: Placa de *Master Boy* (1986). Imagen: Ricky2001 (Recreativas.org)



apareció en 1991, esta primera versión de *Master Boy* sigue a día de hoy inédita, de la que al menos desde Recreativas.org y colaboradores hemos podido rescatar documentación gráfica que prueba la existencia del juego.

Dallas, la gran protección anticopia de Gaelco

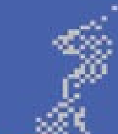
Uno de los grandes males de esta industria era sin duda la copia, invertir en desarrollar hardware y software que después era aprovechado y copiado por sus competidores. Por eso inventaron un sistema de protección que evitara la copia de las mismas. La salida del *World Rally* se retrasó un año para poder integrar el sistema de seguridad llamado Dallas. *World Rally* primero se probó en un salón de Sants en Barcelona; de este juego se fabricaron 25.000 unidades.

Valero también nos aclara cuando le preguntamos por un desconocido proyecto llamado *Salter*: «*Salter* no es prototipo es un producto. Es un aparato de gimnasia que combina videojuego y fue comercializado por la empresa del mismo nombre». Fue entonces el único videojuego de Gaelco que no estuvo destinado a máquinas recreativas.

Finaliza el tiempo y aún nos quedarían muchos temas por preguntar, por conocer toda la historia que hubo tras la industria de las recreativas españolas, y desde aquí agradecer a Javier Valero por compartir sus experiencias con nosotros.

Gracias especiales a Javier Valero por su tiempo y a Eduardo Cruz y Oscar Nájera por hacer posible lo imposible. Gracias además a la Asociación SevillaRetro por la organización de la conferencia y por facilitar material gráfico de los esquemas del MPP.

Más información de Gaelco: www.recreativas.org

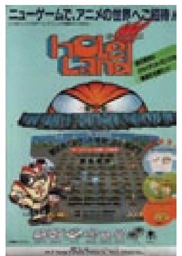


PLAYER 1 600 HI-SCORE 38000

Hole Land

Marca España

El matamarcianos *Hole Land* representa un caso tan curioso como insólito en lo que a historia del videojuego español se refiere, y es que, con casi total seguridad, se trata de un título que dejó huella con más fuerza en Japón que en nuestro propio país.



SISTEMA: Arcade
AÑO: 1984
GÉNERO: Shoot'em-up
PROGRAMACIÓN: Tecfri
PUNTUACIÓN: *****

Después de estrenarse a lo grande con el impresionante ejercicio de tridimensionalidad de *Ambush*, los desarrolladores de Tecfri volvieron a poner en marcha la maquinaria con *Hole Land*. El título fue lanzado en el año 1984, y al igual que Ambush, llegó a ser comercializado en Japón. Según Javier Valero, técnico hardware de Tecfri, el juego fue vendido por 200 millones de pesetas a los nipones de UEP Company. El lector avezado en el idioma japonés podrá encontrar reseñas de las revistas especializadas orientales de la época, dispersas por la red.

Hole Land contaba con un arma definitiva para encandilar a los jugadores del país del Sol Naciente: la estética. Si echáis un vistazo a los pantallazos, caeréis en la cuenta de que los *sprites* y los escenarios podrían pasar perfectamente por los de un título parido en Japón. Aquella decisión desniveló la balanza a favor de que pudiera ser exportado hacia el continente asiático.

Lo cierto es que si nos ceñimos al componente jugable, *Hole Land* tampoco era ninguna maravilla. Nos encontramos ante un matamarcianos que toma inspiración de dos grandes referentes: *Space Invaders* y *Centipede*. Manejamos a un robot que se desplaza por la línea inferior de la pantalla de forma horizontal, disparando a los enemigos que van avanzando de forma vertical, utilizando los hoyos repartidos por el nivel para atrincherarse e intentar esquivar nuestros proyectiles. Para hacer más amena la partida, una especie de cráter volcánico, más cabreado que Cristiano Ronaldo tras fallar un penalti, se encargará de hostigarnos una y otra vez disparándonos esferas incandescentes.

Hole Land duraba un suspiro, ya que sólo contaba con tres niveles, siguiendo el último de ellos una metodología más propia de *Phoenix* o *Galaga*, exentos de trincheras. Como traca final, un enorme cerebro insomne haría acto de aparición, tomando el relevo de insignes Final Bosses de arcades españoles como el recordado Cabezón del pionero Destroyer (1980, Cidelsa).

HAN SIDO CUATRO AÑOS DE ENORME TRABAJO Y DEDICACIÓN PARA DARLE FORMA A *THE SWORD OF IANNA*, LA ÚLTIMA EPOPEYA PARA 8 BITS DE RETROWORKS, PERO PARECE QUE LA ESPERA HA MERECIDO LA PENA, Y MUCHO...



¿LO MEJOR DEL AÑO PARA 'SPECCY'?

POR FEDERICO J. ÁLVAREZ VALERO



Jarkum vela armas antes de partir rumbo a la fortaleza de Dal-Gurak para enfrentarse con su destino

Blade: The Edge Of Darkness fue uno de los juegos más relevantes en la industria nacional de finales del siglo pasado y comienzos de éste.

Uno de tantos títulos que fracasó en su tiempo, provocando el cierre de la propia Rebel Act Studios, y que posteriormente ha sido encumbrado a la categoría de mito por una mezcla entre sus propias virtudes como videojuego y el romanticismo derivado de ser un desarrollo patrio y no exento de dificultades.

Si ahora nos dijeran que se acaba de lanzar una secuela no oficial, lo normal sería pensar en un producto para ordenadores compatibles, quizás disponible en Steam o mediante un crowdfunding. Pero no podríamos estar más equivocados. *The Sword Of Ianna*, que así se llama el juego, fue presentado el pasado 30 de septiembre en Retro Zaragoza 2017 y lanzado tanto en formato físico como en descarga digital gratuita para, agárrense: Sinclair ZX Spectrum y MSX2.

Esta maravilla creada por los genios de RetroWorks a lo largo de un período de cuatro largos años de desarrollo intermitente —no olvidemos que estos chicos no se dedican profesionalmente a esto, lo cual no menoscaba en absoluto la calidad de sus producciones— llega para convertirse por méritos propios en uno de los mejores juegos del catálogo de ambas plataformas de 8 bits. A lo largo de este artículo intentaremos ir desgranando sus virtudes y sus defectos (que también los tiene), para terminar narrando cómo Jarkum, el heredero de Tukaram, se enfrenta al señor del caos para vencer al mal.

Diseñando una maravilla

Los autores del juego son Francisco Javier «Utopian» Peña, quien tuvo la idea inicial y se ha encargado de toda la parte de desarrollo, y Francisco Javier «Pagantipaco» Velasco, quien ha realizado todo el trabajo de arte, gráficos y diseño de niveles. La guinda musical la ha puesto Alberto J. «McAlby» González, un veterano profesional del desarrollo de videojuegos desde los tiempos de los 8 bits. Sin olvidar al resto de colaboradores listados en los créditos, como la pantalla de presentación a cargo de Marco Antonio «MAC» del Campo, el apoyo técnico para la versión MSX2 de Manuel Pazos, el soporte en cartucho para Spectrum gracias al Dandanator Mini de Daniel León o los *betatesters* Javier Ortiz, Iván Sánchez, Jaime Tejedor, Francisco Javier Loscos y el resto del equipo de RetroWorks.

La mejor edición física

Vamos a comenzar hablando de la versión física. Se trata de una caja grande que contiene un pequeño cómic como prólogo a la historia de la que seremos protagonistas, una cartulina con las instrucciones imprescindibles para cargar el juego y manejar sus controles y, por último, el juego propiamente dicho en formato cartucho. En la versión MSX 2 se trata del soporte habitual, pero para los usuarios de Spectrum se trata de una novedad. Más allá de los cartuchos de 16KB que lanzó Sinclair originalmente para su Interface 2, éste está basado en el Dandanator Mini



THE SWORD OF IANNA
Sistema: ZX Spectrum 128k y MSX2
Desarrolla: RetroWorks
Publica: RetroWorks
Lanzamiento: 30/09/2017
Precio: 40 € edición física
Gratis la descarga
https://theswordofianna.retroworks.es/



Recuperando la sensación multiformato

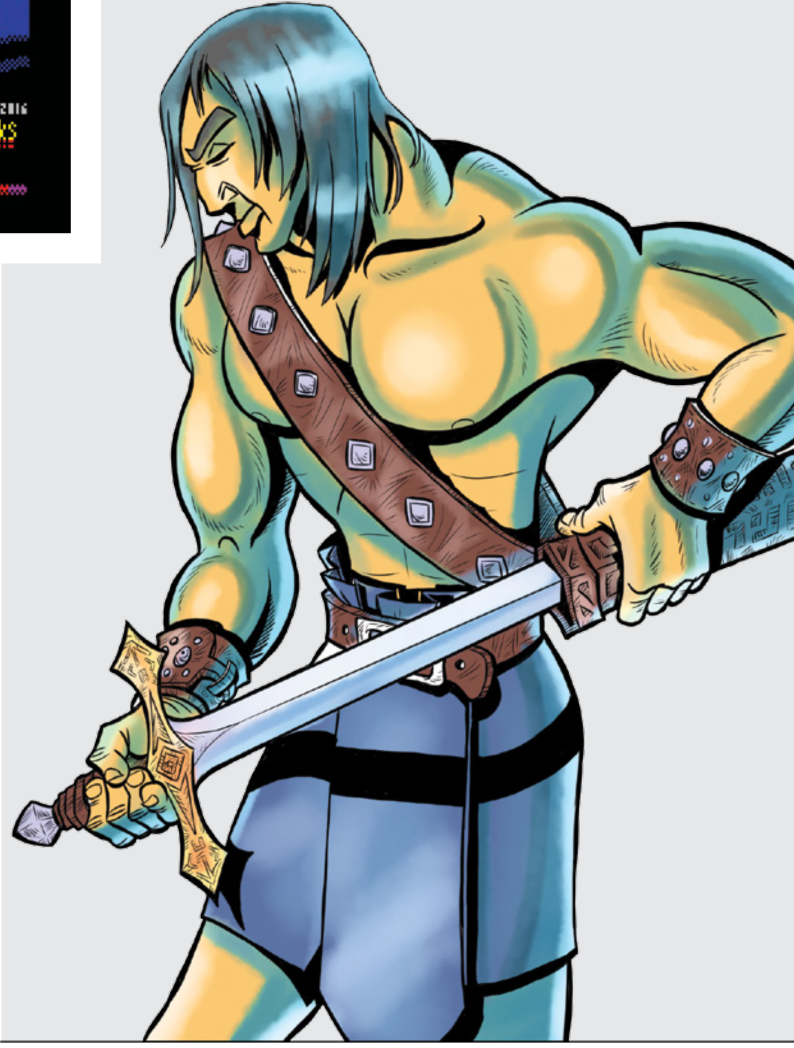
The Sword of Ianna estuvo proyectado en un principio solo para ordenadores Spectrum de 128k, pero la ‘presión’ ejercida por Manuel Pazos ha llevado al equipo de RetroWorks a convertir el juego también para ordenadores MSX2 en adelante, y el resultado es igual de impresionante.



El juego es realmente largo y complejo (en páginas posteriores encontraréis un completo ‘patas arriba’), así que el equipo de RetroWorks decidió incluir la posibilidad de introducir unos valiosos *passwords* que aparecerán en pantalla siempre que sepamos acabar con éxito un nivel.

Los combates en el juego os recordarán poderosamente a los que encontramos en otras aventuras plataformeras como *Prince of Persia*. Al principio os costará un poco haceros con su mecánica, pero una vez cogido el ‘truco’ será una delicia arremeter contra los enemigos. Eso sí: ¡mucho ojo con las momias!







Jarkum aguarda agarrado en un saliente el momento preciso para descolgarse y pillar por sorpresa a su enemigo. El juego no consiste en ir a saco masacrando enemigos; si estudiamos sus movimientos para sorprenderlos será más fácil, y lo disfrutaremos más.



y permite albergar mucha más capacidad. Por su tamaño sería imposible distribuirlo de otra manera. Una edición en disco sería posible, pero entonces el parque de máquinas compatibles sería mucho más reducido si cabe.

En cualquier caso recordad que, si no habéis tenido la oportunidad de acceder a la versión física, el juego es descargable de manera totalmente gratuita desde la web oficial. En el caso de la versión Spectrum lo podremos hacer en distintos formatos: imágenes de disco (el juego ocupa las dos caras de un disco de 3 pulgadas), ESXDOS y Dandanator Mini. Para los usuarios más avanzados (y curiosos), también está disponible el código fuente de ambas plataformas, Spectrum y MSX2. Todo un lujo y un gran detalle por parte de los autores.

Llega el momento de conectar el cartucho a nuestro ordenador apagado, encenderlo y comenzar a disfrutar de la aventura. Tras la bonita pantalla de presentación a cargo de MAC, accedemos a un menú de opciones bastante completo, en el que podremos elegir idioma (inglés o español), redefinir las teclas si la opción por defecto no nos convence y desactivar la música o los efectos de sonido (o bien jugar con ambos activados). Seleccionamos «jugar» y da comienzo la aventura.

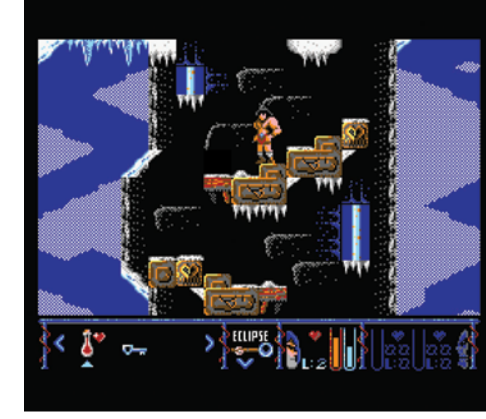
Las mecánicas del juego recuerdan bastante a clásicos como Prince Of Persia. Nuestro avatar puede caminar, correr, realizar saltos cortos y largos, agarrarse a cornisas (para trepar o descolgarse) y blandir el arma. Al realizar este gesto entraremos en modo combate, donde podemos ejecutar diferentes movimientos de ataque y bloqueo. Tendremos que superar ocho niveles con un mapeado bastante generoso en los que afrontar varios tipos de retos: exploración, plataformas y lucha.

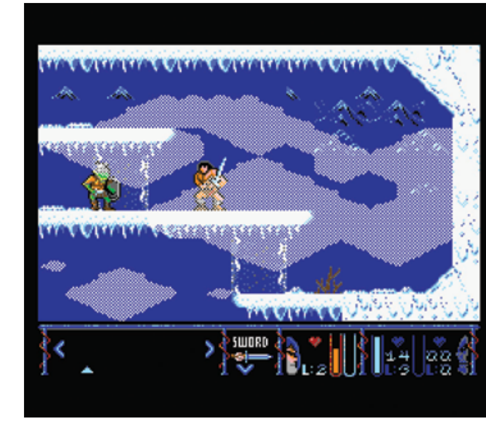
Obviamente, la cosa no iba a ser tan sencilla como ir pasando de pantalla en pantalla. Y es que en cada nivel encontraremos decenas de habitaciones (de ahí la necesidad de un medio de

almacenamiento diferente a la cinta de casete para publicar el juego en formato físico) con una disposición no lineal. Encontraremos multitud de accesos cerrados que se abren, bien accionando una palanca, bien encontrando una llave ubicada en algún otro punto del nivel. Aquí encontramos uno de los pocos defectos del juego: cuando tiramos de una palanca no tenemos forma de saber qué ha ocurrido. Esto implica que hay que accionar todas las que veamos, salvo en un puzle que encontraremos casi al final y en el que la posición de las mismas es importante.

También hay ciertas zonas a las que se accede tras romper con la espada algunos elementos del escenario, como pueden ser cajas o paredes. En el caso de estas últimas, es difícil distinguir las que se rompen de las que no. Si vemos que nos hemos quedado atascados en alguna zona, es posible que sea precisamente por eso.

Al reto de la exploración se suma que tendremos que conseguir cierta pericia a la hora de movernos por las plataformas a distintos niveles. Saltar, trepar y descolgarnos sin caernos serán habilidades fundamentales para poder superar nuestra misión. En ese sentido, también encontramos aquí otro pequeño detalle que consideramos la principal pega que hemos podido sacarle a la jugabilidad —y esto





La versión para MSX2, como cabe esperar, cuenta con unos gráficos más vistosos que la de Spectrum. Y ahí acaban las diferencias. Hasta la de Spectrum ha sido publicada en cartucho. Ambas ofrecen las mismas dosis de reto y diversión. Acabar el juego no es ni fácil ni rápido.

Al reto de la exploración se suma que tendremos que conseguir cierta pericia a la hora de movernos por las plataformas a distintos niveles



PRÓLOGO
Dibujado por un inspiradísimo Pagantipaco, las imágenes del prólogo y el cómic que acompañan la edición física del juego además de ser de excelente factura, sirven para contextualizar al juego y la vida de nuestro protagonista, Jarkum, que ha sido entrenado e instruido desde bien pequeño para precisamente acometer tareas como la que ahora le toca.

demuestra la calidad que atesora: no es necesario realizar un salto largo en carrera, sino que podemos hacerlo desde parado. Esto nos permite planificar dichos saltos con más calma y ejecutarlos de manera más sencilla, colocándonos en el borde de las plataformas y sin necesidad de coger carrerilla. En cualquier caso, ¿es un defecto o una decisión de diseño para hacer la aventura más accesible?

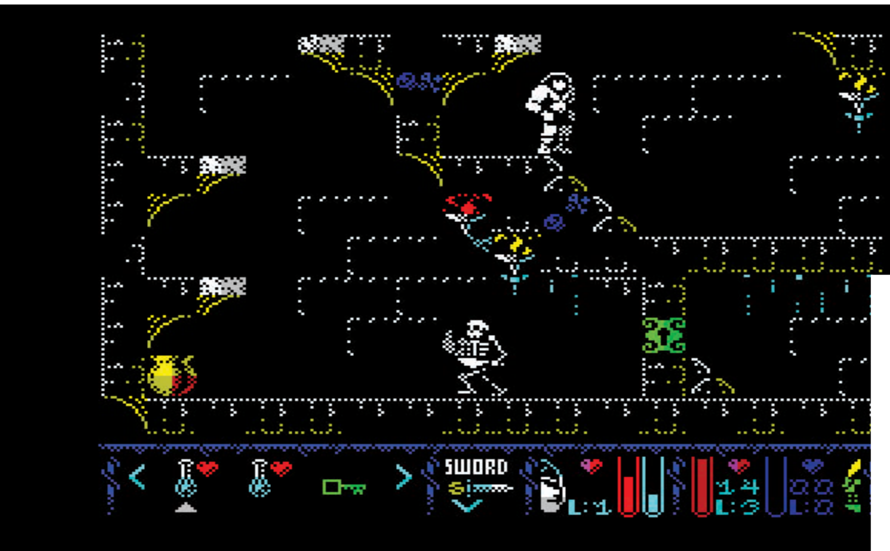
Además de dominar dichas artes, la paciencia también será una virtud importante. Cuando estemos haciendo *backtracking* (volviendo a estancias ya visitadas para recoger algún objeto o abrir una puerta), será habitual que todo esté ya libre de enemigos, lo que nos puede incitar a relajar nuestra atención e ir más rápido de la cuenta, con consecuencias fatales.

¡Defiéndete!

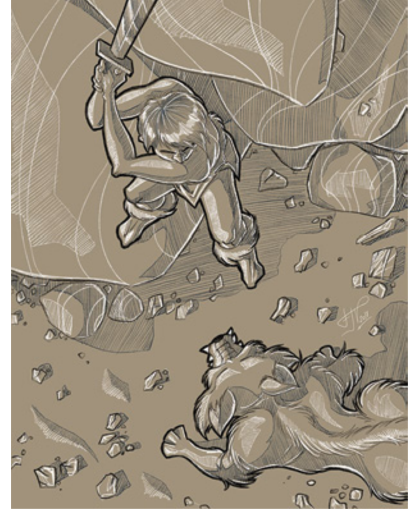
Dejamos para el final el modo combate, que se desencadena al desenfundar y blandir el arma que tengamos seleccionada. A lo largo y ancho de las diferentes zonas encontraremos enemigos de diverso tamaño (normal y doble) y pelaje. En cada pantalla encontraremos un par de ellos como máximo, cuya información —vida y nivel de ataque— encontraremos en la parte derecha del marcador. De todas formas, nunca llegamos a combatir contra dos de ellos simultáneamente. También existe la opción de no entablar combate y pasar corriendo a su lado. Si bien no es posible terminar el juego de esa manera, ya que hay objetos que aparecen y puertas que se abren únicamente al eliminar a algunos de ellos.

Cada uno tiene una mecánica de ataque singular que debemos observar antes de enfrentarnos a ellos si no queremos salir escaldados. Hay que tener en cuenta que, para nuestro beneficio, dicha mecánica es siempre la misma para cada tipo de enemigo. Una vez que acabemos con ellos no

Existe la opción de no entablar combate y pasar corriendo a su lado, si bien no es posible terminar el juego de esa manera



Los esqueletos son de los enemigos más temibles. Rápidos y letales, pondrán a prueba nuestra maestría.



volverán a aparecer, lo cual tiene su parte buena pero también deja un poco sosas las pantallas que revisitemos. Por cada enemigo que eliminemos subirá nuestra barra de nivel. Al subir de nivel, nuestros ataques restarán más puntos de vida a los enemigos.

Durante la aventura podremos hacernos con algunas armas más potentes que la espada inicial. Los movimientos son los mismos, solo que infligen más daño a los enemigos. No tienen ningún uso especial, salvo la espada de Ianna, que es la única arma con la que podremos derrotar a Dal Gurak. La verdad es que, una vez que descubrimos cómo hacer el combo (ataque hacia delante seguido de ataque hacia atrás), los combates se vuelven un poco repetitivos. Es un mal endémico de los juegos que ofrecen la posibilidad de bloqueo y contraataque, y resulta complicado de soslayar, más en este caso donde la potencia del hardware tampoco permite demasiadas alegrías.

Como ya habréis intuido por lo comentado hasta ahora, no se trata de un juego que vayamos a terminar de una sentada, aun siendo posible. Por lo tanto, nos ofrece un sistema de contraseñas que se generan al finalizar cada nivel, de tal manera que podemos apuntarlas para retomar más adelante la aventura donde la dejamos.

Una delicia para los sentidos

Gráficamente el título sabe disfrazar de forma muy inteligente tanto las carencias del Spectrum como las reglas (y las limitaciones) del motor del juego. Los movimientos se realizan carácter a carácter a una tasa de unos 10 cuadros por segundo. Pero es gracias a esas restricciones que el control se siente bastante ágil y responde bien a nuestras órdenes. En cuanto llevamos unos minutos a los mandos ya estaremos ejecutando los diversos movimientos de nuestro avatar de forma totalmente intuitiva, momento en el cual podemos pasar a admirar las exquisitas animaciones con las que están construidos.

Cada fase tiene su propio estilo gráfico y el uso acertadísimo del color hará que prácticamente no suframos el temido efecto de *colour clash*. Además, los elementos decorativos cuentan también con sus propias animaciones, lo que infunde al conjunto una sensación de dinamismo que ayuda a disfrazar el hecho de que, como ya hemos dicho, en la mayoría de las situaciones nos encontraremos con un único enemigo en pantalla.

El juego cuenta con una banda sonora de excepción que se complementa perfectamente con los gráficos a la hora de crear una ambientación única en cada fase. Por otra parte, casi todas las acciones de los personajes y el entorno cuentan con el apoyo de efectos sonoros discretos pero efectivos. Creemos acertada la decisión de los autores haber prescindido del ruido de los pasos, que hubiera resultado demasiado machacón y habría interferido con la propia música. La versión MSX2, por su parte, cuenta con el añadido de un modo jukebox, pulsando la tecla J en el menú principal, que nos dará acceso a la posibilidad de escuchar cualquiera de los temas de la banda sonora del juego.

En resumen, se trata de un juego con un muy acertado diseño, que se adapta a las restricciones de las plataformas para las que ha sido concebido pero sin dejarse limitar por lo exiguo de las mismas, sino que las usa en su propio beneficio para presentarnos una aventura que seguro habría escalado a las cotas más altas de las listas de ventas de haberse lanzado en la época comercial tanto del Spectrum como del MSX, y que nos mantendrá atentos y entretenidos durante una buena cantidad de horas.

JARKUM SE REVOLVÍA INQUIETO EN SU JERGÓN. EL MURMULLO DE UNA MUJER RESONABA EN SU CABEZA COMO UN ECO REMOTO QUE NO CESA. *TRATABA DE CONCILIAR EL SUEÑO, MAS NO ERA POSIBLE.* DECIDIÓ PRESTAR ATENCIÓN Y EL MURMULLO TORNÓ EN PALABRAS:

«Jarkum, como descendiente de Tukaram debes prepararte para tu destino. Recuerda las enseñanzas que recibiste»



Gracias a tu entrenamiento físico eres capaz de correr, saltar, trepar y descolgarte sin esfuerzo aparente. Pero, además, aprendiste un truco: para dar un salto largo no necesitas coger carrerilla, lo cual te permite acercarte al borde de los abismos despacio y realizar el salto con una precisión milimétrica.

Tu energía es limitada, y la verás representada por una barra de color rojo (parte central del marcador). La perderás al recibir golpes de tus enemigos o caer desde cierta altura. Si dicha altura es demasiado elevada, morirás irremediablemente. Podrás reponer parte de ella comiendo o bien hacerlo de forma total mediante pociones de energía. Tu fuerza, por el contrario, representada por una barra de color azul, irá creciendo conforme te enfrentes y derrotes a tus enemigos. Al llegar a su tope máximo, tu destreza subirá de nivel, lo cual hará que tus golpes causen más daño y puedas vencer a tus adversarios con más facilidad.

Ellos, por su parte, también disponen de una barra de vida y un nivel de destreza. Como ves, se muestran dos barras (parte derecha del marcador), así que podrás encontrarte con un máximo de dos enemigos de manera simultánea. Ve con cuidado e intenta estudiar

PREPARANDO LA AVENTURA



sus movimientos antes de desenfundar. Gracias a tu capacidad de sigilo, ellos no te detectarán si estás a su espalda. Sólo se pondrán en guardia cuando te vean de frente a su mismo nivel. Aprovéchalo en tu beneficio. Tus golpes con la espada restarán tanta energía como nivel de destreza tengas.

A la hora de planificar los enfrentamientos deberás tener en cuenta que un enemigo nunca se va a salir de la zona de patrulla que tenga asignada, y que dichas zonas siempre están al mismo ras. Dicho de otra forma, nunca subirán escaleras ni atravesarán agujeros para darnos caza. Por otro lado, un enemigo muerto lo estará para siempre. Si tienes que volver a atravesar la misma zona, podrás hacerlo de manera más despreocupada. Pero, ¡cuidado!, no te confíes con los saltos o te llevarás un disgusto.

Puedes golpear en varias direcciones así como bloquear los ataques de los enemigos si interpones tu arma en el momento adecuado. Además, si encadenas un golpe hacia delante con otro hacia atrás, realizarás un combo bastante efectivo. La mejor manera de enfrentarse a ellos suele ser esperar a que te ataquen y, luego, contraatacar y retroceder. Algo más complicado, pero más rápido, es bloquear su ataque y contraatacar.

Tu inventario (parte izquierda del marcador) tiene capacidad para llevar sólo seis objetos, así que decide con cuidado cuáles son los que portas, cuáles los que usas y cuáles los que descartas. Accediendo al inventario también podrás cambiar de arma entre las disponibles en cada momento (parte central del marcador). Normalmente querrás blandir siempre la más avanzada, ya que es la más poderosa a la hora de derrotar a tus enemigos.

Comenzarás con la espada. Durante tu aventura podrás encontrar el arma eclipse (+1 daño), el hacha (+2) y la espada de Ianna (+4). Esta última, además, es la única arma con la que se puede acabar con Dal Gurak.

CONTROLANDO A JARKUM

Combinar las técnicas de combate y movimiento de nuestro héroe puede parecer complicado en un principio, pero todo será cuestión de acostumbrarnos a su sistema de dos botones de acción y las diferencias de movimiento que existen entre desenvainar la espada y andar o correr, al estilo *Prince of Persia*.



Apretando en alguna de las direcciones (teclado o joystick), nuestro héroe andará.



Al pulsar una vez el botón de disparo 1, Jarkum comienza a correr.



Si pulsamos arriba y una dirección al mismo tiempo daremos un salto, que puede ser más largo si también pulsamos el botón de disparo 1.



Con Jarkum estático, al pulsar disparo 2 sacaremos nuestra espada (o el arma seleccionada) y entraremos en combate.



Nos moveremos a izquierda y derecha encarando la misma dirección, y apretando cualquier dirección junto a disparo 1 soltaremos un espadazo.



Pulsando arriba nos defenderemos momentáneamente.



¡ENEMIGOS!

Varios enemigos pueblan las tierras en las que nos vamos a adentrar, custodiando sus secretos. No es necesario acabar con todos ellos, salvo los que tengan en su poder algún objeto que necesites recuperar o alguna puerta que se abrirá tras su muerte. No obstante, si no los vences tu destreza no aumentará, y eso te dejará en inferioridad de condiciones cuando te enfrentes con Dal Gurak. Son los siguientes:



Orcos

No tienen mucha energía. Normalmente no es necesario aguardar a que ataquen y podrás lanzarte a por ellos sin más. A la mayoría podrás derrotarlos con uno o dos combos.



Esqueletos

Son bastante violentos y suelen atacar con un combo de tres golpes. Espera a que lo realicen y luego ve a por ellos y retrocede. Espera que vuelvan a atacar (suelen dar un golpe suelto o el combo de tres) y repite la operación.



Momias

Son muy rápidas, tanto que a veces no te dará tiempo a retroceder tras tu ataque. En ese caso, puede ser más efectivo intentar bloquear sus golpes.



Trolls

Tienen bastante energía pero no son especialmente complicados. Se trata de tener paciencia. Espera que ataquen con el mazo, golpea tu combo y retrocede.



Renegados

Tienen más movilidad que los otros enemigos y también retroceden. No obstante, podrás acabar con ellos de una forma similar al resto: estudiando el patrón de ataque y golpeando inmediatamente después.



Golems

Su pauta de ataque es dar un golpe de arriba a abajo. Procura no estar cerca cuando lo hagan y luego arremete contra ellos. También tienen un golpe inferior que usan menos, pero que te puede sorprender si no te lo esperas.



Minotauros

No te dejes intimidar por su extraordinario tamaño. Tienen la misma forma de atacar que los esqueletos, así que tu táctica debe ser similar.



Ogros

Dan golpes a dos manos, como Bud Spencer. Normalmente ejecutan un par de aplausos consecutivos, tras los cuales será el momento de acercarte y atacar.



Demonios

Dan un solo golpe, pero para compensarlo tienen bastante movilidad hacia delante y hacia atrás. Estudia bien sus pasos antes de aproximarte.



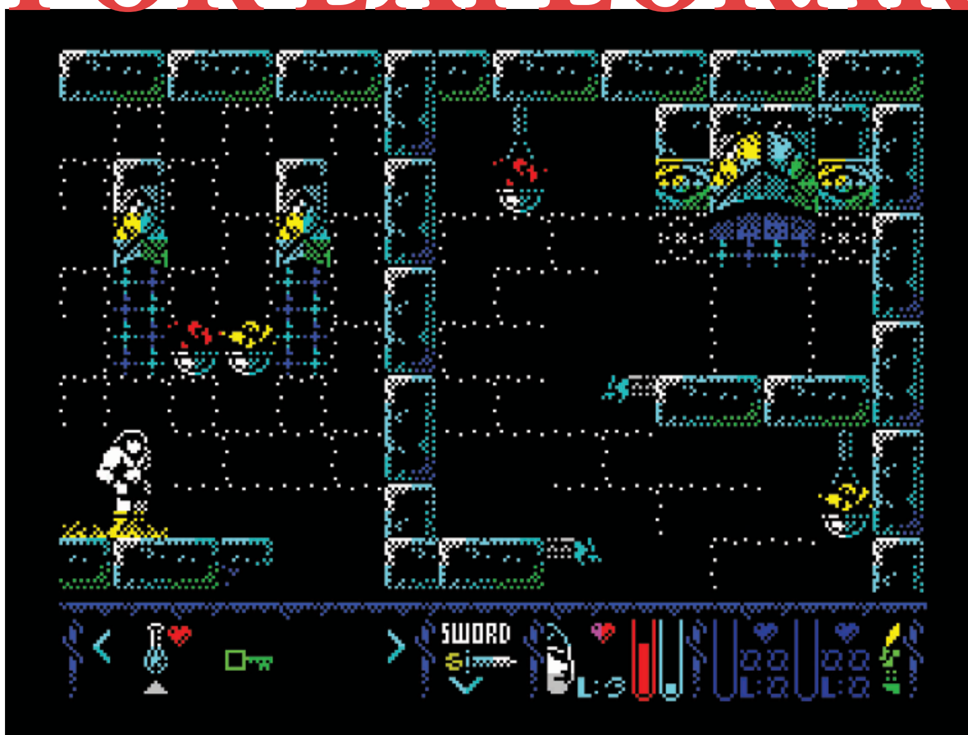
Dal Gurak

Será, con diferencia, el enemigo más temible al que te enfrentarás. Asegúrate de que portas la espada de Ianna ya que, si no, no le harás ningún daño. Cuando llegues hasta él te explicaré cómo vencerle.



UN MUNDO POR EXPLORAR





Coincidiendo con RetroZaragoza 2017, *The Sword of Ianna* se puso a la venta en el pasado mes de septiembre en formato físico para Spectrum y MSX2, además de liberarse las respectivas versiones digitales. Se trata de un juego que, como ya hemos mencionado, mezcla acción pausada con plataformas, exploración y algún puzle (que, básicamente, suele consistir en llevar algún objeto a otro lugar determinado). Hay varios aspectos que llaman poderosamente la atención. El primero de ellos: la increíble factura técnica. Cuando estamos jugando nos olvidamos por completo de que lo estamos haciendo en la ya veterana máquina de Sinclair. El título sabe camuflar perfectamente las limitaciones del hardware en el que está corriendo.

El segundo aspecto que queremos destacar es la duración. *The Sword Of Ianna* cuenta con un mapeado extenso, probablemente más de lo que nos esperábamos. Obviamente, una vez que descubramos todos los secretos será factible acabarlo en poco tiempo. Pero, mientras exploramos, se le pueden dedicar fácilmente unas cuantas horas. En ese sentido, el título cuenta con un sistema de contraseñas que se facilitan cada vez que completemos uno de los ocho niveles de los que consta. Además, dentro de cada nivel cuenta con algunos puntos de control, de manera que no volveremos siempre al principio del todo en caso de morir.

Y enlazamos con el tercer aspecto: la dificultad. El juego no es un paseo, pero tampoco hace gala de una dificultad absurda. Según vayamos echando horas notaremos cómo vamos controlando mejor a nuestro personaje y cómo nos moveremos, tanto en las secciones de plataformas como en los combates, de manera intuitiva. En definitiva, se comporta de manera justa con el jugador y recompensa el tiempo invertido en dominarlo.

Nos enfrentamos a un sinfín de pantallas que explorar; a buscar palancas que abrirán puertas a nuevas zonas y objetos que tendremos que utilizar en el lugar adecuado; a saltos ajustados, no al píxel, pero que requerirán de nuestra habilidad de pianistas para interpretar la sonata del OPQA (o POQA según reza el manual de instrucciones); y a manejar el arte de la espada, primero, y de otras armas que encontraremos, para eliminar, en duelo, a los sucesivos enemigos que intentarán hacernos fracasar. Por cierto, los enemigos tienen diferentes rutinas de ataque, por lo que los combates tienen cierto componente táctico.

Para terminar, qué decir de la estupenda banda sonora. Se trata del retorno de Alberto «McAlby» González a la composición musical para ordenadores de 8 bits después de muchos, muchos años. Una vuelta gloriosa para completar un juego redondo en su conjunto al que se le pueden sacar muy pocas pegas. Quizás ninguna si tenemos bien presente sobre qué hardware se está ejecutando. Desde luego que se trata de un título que podemos situar sin duda ninguna entre los 10 mejores de la plataforma.

The Sword of Ianna es un gran juego que ofrece muchas horas de diversión

RetroWorks

«Intentamos tener los pies en el suelo, y ser conscientes de que saltar a otra plataforma tiene varios retos a asumir»

Hablamos con Javier «Utopian» Peña, Francisco Javier «Pagantipaco» Velasco y otros miembros entusiastas de la escena involucrados en el proceso de creación de *The Sword of Ianna* y las dificultades que conlleva un desarrollo de este tipo para plataformas de 8 bits aparentemente tan limitadas

NO HA SIDO UN CAMINO DE ROSAS. LLEGAR HASTA AQUÍ HA COSTADO AL EQUIPO DE RETROWORKS VARIOS AÑOS DE TRABAJO ININTERRUMPIDO, BUENOS Y MALOS MOMENTOS, CAMBIOS DE ÚLTIMA HORA, EL APOYO A UN NUEVO SOPORTE PARA SPECTRUM, Y UNA VERSIÓN PARA MSX2 QUE NI SIQUIERA ESTABA CONTEMPLADA HASTA BIEN ENTRADA LA PRODUCCIÓN. No os perdáis lo que Javi y Paco nos tienen que contar acerca de estos excitantes últimos años en el proceso de creación de uno de los mejores juegos que han 'pisado' ambas plataformas.

Hacer un juego tan grande entiendo que es una decisión de diseño y, en este caso, estaba supeditada a la existencia de un dispositivo de almacenamiento como Dandanator Mini. Sin él, ¿el juego no habría sido realizable, o había un plan B más allá de lanzarlo en formato disco y que sólo fuera disfrutable en +3 y emulador?
Javi: Lo gracioso de esto es que el Dandanator Mini llegó cerca del final del desarrollo, cuando el juego estaba muy avanzado. Desde el principio estábamos con la duda de cómo iba a ser la edición física, porque sabíamos que el juego iba a ocupar mucho espacio. Por eso intentamos hacer que el sistema de carga fuese modular, y teníamos un driver para +3DOS y otro para ESXDos.

Si el Dandanator no hubiese aparecido, seguramente habríamos hecho una tirada pequeña en disco para +3, y habríamos buscado una forma de sacarlo en tarjeta SD o similar para ESXDos. De todas formas, no nos terminaba de convencer esa idea, por lo que siempre estábamos buscando otra alternativa. Por suerte, apareció Daniel con su Dandanator Mini y nos salvó la papeleta. ¡En este caso, la fe nos salvó!

Paco: En mi caso me dejé llevar desde el primer momento, lo mío sí que fue un salto de fe. Técnicamente lo llevó todo Javi siendo mi papel el de pedigüeño pensando que la versión disco iba a poder salvarnos de tanto gráfico y niveles pero a mí me preocupaba la versión física porque estábamos obligados a publicar en disco para solo un modelo de Spectrum. A mí no me gustaba nada y la cinta la descartamos desde casi los primeros compases por la lata de cargar prácticamente un juego completo por nivel, no es que no sea posible pero habría ocupado varias cintas. Lo mejor vino cuando Javi me dijo que el DandanatorMini nos iba a salvar y que encima era un cartucho. Realmente había un plan B si no conseguíamos discos que era publicar en una especie de cinta que trae una SD dentro con los audios de las cargas pero no nos gustaba por el tiempo de carga. Queríamos velocidad y lo más inmediato posible.

Supongo que más o menos teníais claro que el juego iba a tener una buena acogida tras su lanzamiento. ¿En qué momento del desarrollo os dais cuenta del pelotazo que tenéis entre manos?
Javi: Yo sabía que el juego iba a quedar bien a nivel gráfico desde que Paco me enseñó la primera prueba de animación.

Más adelante, cuando teníamos el código básico del motor ya funcionando, con *scripts* y un nivel de prueba con 8 pantallas, vi que todo empezaba a encajar, y fue cuando me dije que teníamos algo importante entre manos. Era consciente de que nos quedaba mucho por delante, pero no tanto *risas*.

Paco: Tuve dos momentos. El primero cuando Javi consiguió que todos los movimientos que le iba pasando se coordinaran en un diagrama de estados y en la pantalla fluía. Solo quedaba hacer un diseño de niveles acorde con esos movimientos y ya solo pasear se

convertiría en un placer fluido.

El segundo momento fue ya avanzado el diseño de niveles cuando el sistema de *scripts* empezó a mostrar su potencia y me permitió poner varios en la misma pantalla moviendo elementos y verificando condiciones a la vez que todo lo demás. Una especie de 'multitarea' que le daba vida a las pantallas. Una pena la limitación de memoria porque podría dar bastante más de sí de lo que hasta ahora se ha visto.

Con estas dos armas: el movimiento fluido y las cosas que se podían hacer con los *scripts* en los niveles, al menos tendríamos al jugador intrigado con lo que vendría más adelante que es lo que se debería conseguir con cualquier juego.

El tiempo de desarrollo tan largo, teniendo en cuenta que pasó más de un año desde que pudimos ver las primeras versiones jugables, ¿ha sido la consecuencia lógica de ser un trabajo realizado con mimo en el poco tiempo libre disponible, o ha habido algún contratiempo que os haya dado más problemas de lo esperado? ¿En vuestro caso se ha cumplido también la máxima de que pulir el 20% final del juego se lleva el 80% del tiempo?

Javi: En general, el mayor problema ha sido el tiempo disponible. Una vez estuvo listo el motor del juego y teníamos las herramientas necesarias, era más cuestión de poder dedicarle el tiempo necesario que otra cosa.

Sí que ha habido problemas, como la necesidad de sacar bytes en diferentes zonas del código hasta el último segundo, o la caza de bugs, pero sobre todo ha afectado la 'vida real' y la imposibilidad de poder dedicarle el tiempo que nos habría gustado.

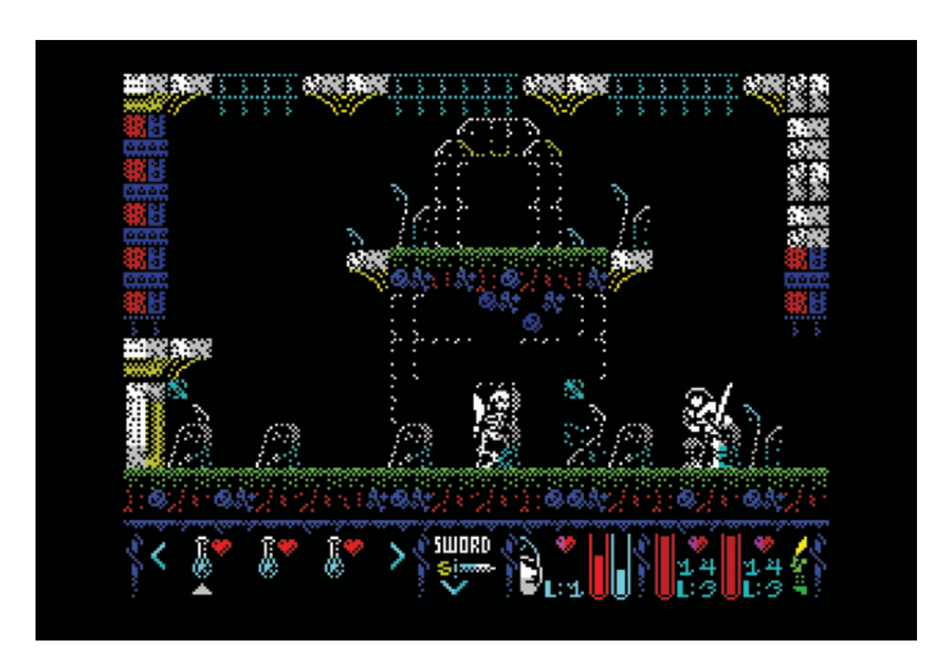
Paco: En mi caso ha sido el tiempo libre y miles de interrupciones junto con los altibajos de la moral. Fue en el verano de hace dos años cuando decidí utilizar todas mis vacaciones en darle el empujón definitivo. Creo que hice como cuatro niveles de una tacada y retoqué tanto lo que había hecho anteriormente como gráficos de enemigos y de las luchas. Fue bastante productivo lo que demuestra que si esto fuera un trabajo a tiempo completo seguro que se tardaba menos en sacar juegos.

Hay momentos de bajón en todos los desarrollos pero en uno tan largo y grande

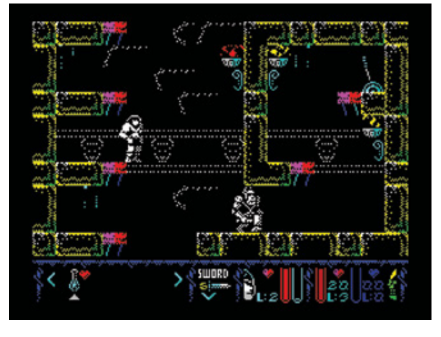


RetroWorks ha ido alimentando nuestras ansias del juego publicando esmeradas ilustraciones.

«Si el *DANDANATOR* no hubiese aparecido, seguramente habríamos hecho una tirada pequeña en disco para +3, y habríamos buscado una forma de sacarlo en *TARJETA SD O SIMILAR* para ESXDos»









hay que creer mucho en el proyecto para no sucumbir en la pereza o en el abandono. Creo que la solidez del motor y la aparición del Dandanator nos dio el empujón definitivo ya que sabíamos a dónde queríamos llegar y cómo iba a ser en físico.

Habéis liberado el código fuente de ambas versiones, lo cual os honra y es un lujo para toda la comunidad. También están disponibles las herramientas de desarrollo. ¿Pensáis que pueden aplicarse tal cual a la creación de nuevos juegos con un motor similar o, realmente, están demasiado atadas a Ianna como para poder usarlas sin modificación alguna?
Javi: El motor en sí es bastante reaprovechable, aunque habría que adaptarlo un poco para otro tipo de juego, y las optimizaciones de espacio del final han hecho que sea menos legible de lo que debería. Más que para crear un nuevo juego directamente, seguramente sería mejor extraer componentes (el motor de scripts, la gestión de entidades, etc.) y aprovecharlas como parte de un motor diferente para otro juego.

Hacer juegos para plataformas retro otorga satisfacciones por partida doble: por un lado la superación personal ante un reto técnico o artístico (por las inherentes limitaciones del sistema sobre el que se desarrolla) y, por otro, el poder llegar a un público normalmente muy agradecido, si bien harto limitado (no me atrevo ni a calificarlo como de nicho). ¿Os habéis planteado en algún momento 'dar el salto' y, sin llegar a la profesionalización, centrar vuestros desarrollos en plataformas más modernas y, a la par, más extendidas, que os permitan llegar hasta un público muchísimo más amplio?

Javi: Esa es una tentación que tenemos todos los días *risas*. Intentamos tener los pies en el suelo, y ser conscientes de que saltar a otra plataforma tiene varios retos a asumir. El primero es aprender los entresijos de la plataforma, que requiere su tiempo antes de poder lanzarse a un proyecto ambicioso, y el segundo es el tiempo. Cuanto más te dé la plataforma, más esfuerzo debes dedicarle a nivel de código, gráficos y complejidad del juego. Y con nuestro tiempo libre a lo mejor no nos iba a dar para asumirlo. Así que de momento nos resistimos a la tentación, aunque nunca se sabe si finalmente caeremos y lo intentaremos.

Paco: A mi siempre me tienta el más y mejor pero soy consciente de mis limitaciones a nivel tanto técnico, artístico como de tiempo libre. Si se diera el caso de dar el salto pero siempre desde nuestra perspectiva retro sin perder la mentalidad de la 'limitación' de capacidades de la plataforma, es decir, aunque la máquina pueda hacer muchas cosas hay que imponer límites para no morir en el intento. De todas formas nos sentimos cómodos con nuestras máquinas de 8 bits y la comunidad que las soporta porque es un gusto superar el reto de publicar un juego y disfrutar del recibimiento aunque no llegue como tú dices a la categoría de 'nicho' pero para nosotros es la gente que nos sigue. Y no hay que olvidar que un juego que puede parecer un logro para una plataforma menor si lo ves en una superior ese público lo puede ver con déficits en muchos aspectos, hay que tener mucho cuidado.

Daniel «Dandare» León

«El Dandanator se estaba usando para recopilaciones de juegos y, en un caso, para un juego individual, el *Buzzsaw+*»

El creador de este innovador método de almacenamiento para el ZX Spectrum nos habla de cómo se fraguó la idea de usarlo para publicar un juego de nueva hornada

«EN EL MOMENTO Y LUGAR ADECUADOS», ASÍ PODRÍA DEFINIRSE LA FELIZ COINCIDENCIA DEL DESARROLLO DEL CARTUCHO DE DANIEL Y EL DEL JUEGO DE RETROWORKS. Una nueva y excelente manera de almacenar y cargar juegos de ZX Spectrum que esperemos que vaya ganando mayor repercusión con el tiempo y podamos ver más desarrollos que lo utilicen.



Entre otras virtudes, el cartucho de Daniel también cuenta con el respaldo oficial de Aventuras AD.

¿Cómo surgió la idea de distribuir el juego en el Dandanator Mini?
La idea fue de Javier, el Dandanator se estaba usando para recopilaciones de juegos y, en un caso, para un juego individual, el *Buzzsaw+* de Jason «joefish» Railton, pero no se estaba distribuyendo así. A través de los foros, Javier contactó conmigo y adaptamos el *Ianna* al cartucho.

¿Hubo que hacer algún ajuste para dar soporte a las características que necesitaban en RetroWorks?
Sólo hicimos un ajuste que fue reiniciar el cartucho cuando se detectara que se pulsaba el reset. Para eso el Dandanator está 'espiando' continuamente la línea de reset a ver si se ha pulsado.

¿Existe la posibilidad de aplicar parches para actualizar el juego en el caso de que fuera necesario? Y, de ser así, ¿es un procedimiento sencillo al alcance de cualquiera, o se necesitan herramientas específicas?
Existen varias formas y son procedimientos relativamente sencillos. No necesitaremos nada muy especial para hacerlo, aunque algún cacharro tipo interfaz Kempston sí nos hará falta.

Pregunta sacrílega: ¿Se podría usar el cartucho de Ianna como si fuera un Dandanator Mini 'normal' y almacenar otros juegos?
Se puede, como también se puede poner el *Ianna* en un cartucho Dandanator Mini normal. El cartucho de *Ianna* es totalmente compatible, de hecho corre el mismo software, pero lleva una placa específica que nos permite montarlo en la caja tal y como ha quedado en la edición física. La placa incluso tiene el hueco para ponerle los dos botones que lleva el cartucho genérico si así queremos, aunque no nos hacen falta para el *The Sword of Ianna*.

Alberto «McAlby» González

«En mi cabeza escucho instrumentos y texturas sonoras, pero luego es complicado trasladarlo a 3 canales de onda cuadrada»

El conocido músico español nos cuenta como ha vuelto a componer música de 'vieja escuela' para el juego de RetroWorks. Con docenas de composiciones a sus espaldas, desde MSX, hasta consolas actuales, pasando por Spectrum o Game Boy, Alberto es un gran conocedor de la técnica y los entresijos musicales para videojuegos

QUE ALGUIEN QUE HA COMPUESTO O ADAPTADO LAS MÚSICAS DE *ALTERED BEAST*, *NORTH & SOUTH*, *BOMB JACK* O *TUROK 3* SE PRESTE A COMPONER LOS TEMAS DE UN JUEGO ACTUAL PARA UN SISTEMA CLÁSICO NO ES BALADÍ. Contar con Alberto en el equipo de desarrollo de *The Sword of Ianna* ha sido todo un honor que ha cristalizado en una extensa banda sonora que suena genial en los dos sistemas.

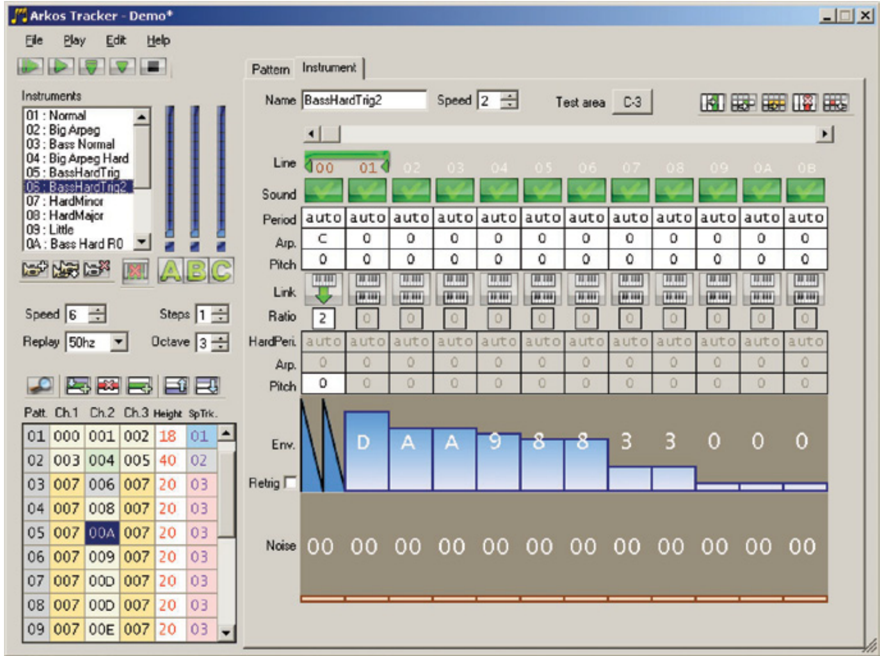
¿Cómo surgió la oportunidad de participar en el juego?
Hace la tira de años, en 2013 concretamente, Javier Peña (Utopian) contactó conmigo en el foro de RetroWorks para preguntarme si me apetecería ponerle música al juego, que ya entonces pintaba fenomenal. Pensé que sería divertido volver a componer para chips de sonido y acepté encantado.

¿Qué herramientas has usado para componer? ¿Lo has hecho con instrumentos musicales y luego has hecho una adaptación, o directamente sobre la plataforma final (el chip AY)?
Bueno, el tema de las herramientas ha sido una larga historia. Ha habido un poco de todo durante el proceso.

Mi idea original consistía en hacer un primer boceto de las canciones en Cubase (un secuenciador MIDI moderno de uso profesional), para después pasar las canciones a mi Compact Editor de Spectrum, que es el editor que usaba en los 80/90. De ahí saldría una versión que transformaría en código fuente para mi rutina de música y a partir de ahí seguiría añadiendo detalles directamente en la rutina. Ese era más o menos el proceso que seguía cuando hacía música para juegos de ordenador y consola de 8 bits, pero acabé dándome cuenta de que me resultaba imposible hacerlo igual, dado el poco tiempo libre del que dispongo actualmente. Llegué a adaptar la rutina de música a un compilador moderno, pero usar mi antiguo Compact Editor emulado resultaba demasiado tedioso y la inspiración se transformaba en frustración durante

«He echado muchísimo de menos el *PODER METERLE MANO AL CÓDIGO FINAL DE LA MÚSICA*, porque es ahí donde yo acostumbraba a añadir la mayoría de los detalles»





Arkos Tracker fue la herramienta escogida por McAlby para transformar su música en bits.

el proceso.

Probé entonces a usar el fantástico WYZTracker, pero no conseguí adaptarme a él, por el tipo de música que quería hacer. Volví entonces a intentarlo con Compact Editor pero me encontré con el mismo problema que antes. Llegué a plantearme el programar un editor propio a mi gusto para poder sacar adelante la banda sonora.

Finalmente, gracias a que Fran Gallego y Jon Cortázar me liaron para componer un tema para un juego que hicimos en 40 horas, me vi "obligado" a usar el Arkos Tracker y acabé cogiéndole el tranquillo. Encontré la manera de expresar las ideas que tenía en mente para Ianna y a partir de ahí comencé a usarlo para componer los temas del juego.

Compuse muchas ideas mentalmente, sobre todo en los paseos desde casa a la oficina y viceversa. Cuando encontraba tiempo hacía un volcado rápido en Cubase, y cuando disponía de más tiempo intentaba cuadrar esas ideas en el Arkos Tracker, adaptándolas a las limitaciones del chip de sonido. Esto no siempre fue fácil porque en mi cabeza yo escucho instrumentos y texturas sonoras, pero luego es complicado trasladarlo a 3 canales de forma de onda cuadrada y hacer que suene bien. También hubo ideas que salieron directamente en el *tracker*, fruto de hacer experimentos sonoros.

¿Tenías alguna restricción a la hora de producir la música (con un tracker o player determinado, duración de los temas, etc.)?

Una vez decidido que la música se haría en el Arkos Tracker, la única restricción final fue la memoria. Al final creo que han sobrado solo 12 bytes de la cantidad que había disponible para música y efectos. Me hubiera encantado hacer músicas mucho más largas pero habrían salido menos cantidad, y creo que es mejor tener más variedad de temas para ambientar cada fase.

Durante este proyecto, ¿hay algo que hayas echado de menos respecto a cuando trabajabas componiendo para las plataformas de 8 bits en los 80/90?

Totalmente. He echado muchísimo de menos el poder meterle mano al código final de la música, porque es ahí donde yo acostumbraba a añadir la mayoría de los detalles. En el *tracker* suelo hacer el trabajo más grueso y poco definido. Aparte, no contar con vibratos y envolventes por programa ha sido bastante horrible, porque en Arkos la única manera de hacerlo es con tablas de volumen y tono kilométricas que ocupan mucha memoria y son muy tediosas de crear y modificar. Por el tipo de música que he hecho, con instrumentos muy largos y caídas suaves, era algo muy necesario.

Y, al contrario, ¿hay alguna herramienta de las que dispones actualmente que te hubiera facilitado mucho la vida en aquellos años?

Bueno, si hubiera tenido un tracker tan potente en su día, la composición hubiese sido más amena, pero cuando programé el Compact Editor, Windows ni siquiera existía, así que no creo que hubiese podido ser de ninguna manera. El antiguo sistema me sirvió muy bien hasta la última vez que lo usé en el 2002, y en aquella época no lo hubiese cambiado por nada.

Manuel Pazos
«Creo que tanto a Javi como a Paco les ha cogido por sorpresa la buena acogida y ventas que ha tenido la versión de MSX2»

Adalid incontestable de la escena MSX, y uno de sus miembros más activos y conocidos, Manuel es el autor de producciones tan diversas como la conversión no oficial del *Knight Lore* de Ultimate para MSX2, del cartucho Megaflashrom SCC o por haber estudiado *La abadía del crimen* hasta el dato más ínfimo

COMPAÑERO DE FATIGAS EN MUCHAS DE LAS FERIAS A LAS QUE ACUDE RETROWORKS; MANUEL PAZOS SE EMPEÑÓ EN QUE EL JUEGAZO QUE SE COCÍA NO SE QUEDARA ÚNICAMENTE EN SPECTRUM. Y así fue como finalmente *The Sword of Ianna* ha aparecido finalmente en MSX2, una máquina que comparte procesador con el 'Speccy', pero cuya conversión fue más compleja de lo que podrían sugerir las apariencias...

¿Cómo surge la idea de hacer una versión para MSX2?
En la Madrid Gaming Experience de 2016 les propuse a Javi y Paco hacer la versión de MSX2. Creí que no sería muy complejo adaptar la versión de Spectrum, una vez tuviesen las rutinas básicas de pintado. Al principio estuvieron un poco reticentes, por la cantidad de gráficos del juego y animaciones de los personajes (¡que son un montón!). Pero finalmente Javi me dijo que si le mandaba un ejemplo donde se pintase una pantalla del juego y al personaje, se ponía a ello.

¿Por qué no una versión para MSX1?
La versión de MSX1 hubiese requerido mucho más trabajo que la de MSX2. Y creo que tanto Javi como Paco no querían/podían meterse en un proyecto que les quitase demasiado tiempo.

Por la experiencia vivida en nuestro país en los 80, uno podría pensar que la conversión para MSX a partir de la versión de Spectrum llevaría poco esfuerzo. ¿Por qué ha ocurrido lo contrario en este caso?
Porque estoy convencido de que ni Javi ni Paco se hubiesen conformado con hacer una conversión directa, con los mismos gráficos de Spectrum y encima yendo más lento. Lo que en algunos círculos llaman un «*lazy Spectrum port*».

Para hacerlo bien, habría que rehacer los gráficos aprovechando las características del MSX. Habría que usar *sprites* hardware para que todo fuese más fluido. Pero esto tiene un inconveniente, y es que o se hacen los personajes monocromos, o se implementa una rutina de parpadeos. También se podrían mezclar *sprites* hardware (para el



prota) con redefiniciones de patrones (para los enemigos). Pero al final todo esto lleva más trabajo, y peor resultado, que la versión de MSX2.

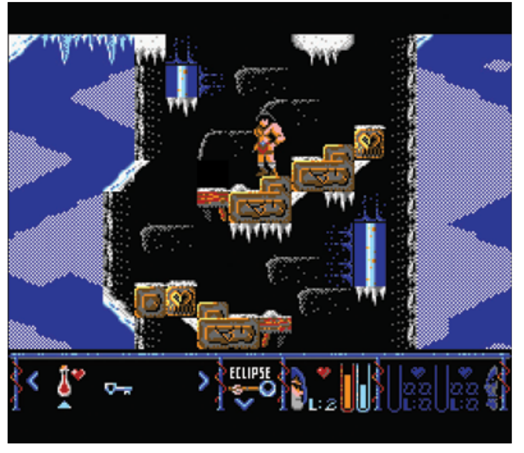
¿Cuál ha sido tu papel en el desarrollo? ¿Como programador o como "consultor", echando una mano a Javier?
Básicamente me limité a hacer las rutinas de pintado de las pantallas y de los *sprites*. También le mandé la paleta de colores disponibles a Paco, y le di mi opinión sobre los gráficos que iba haciendo.

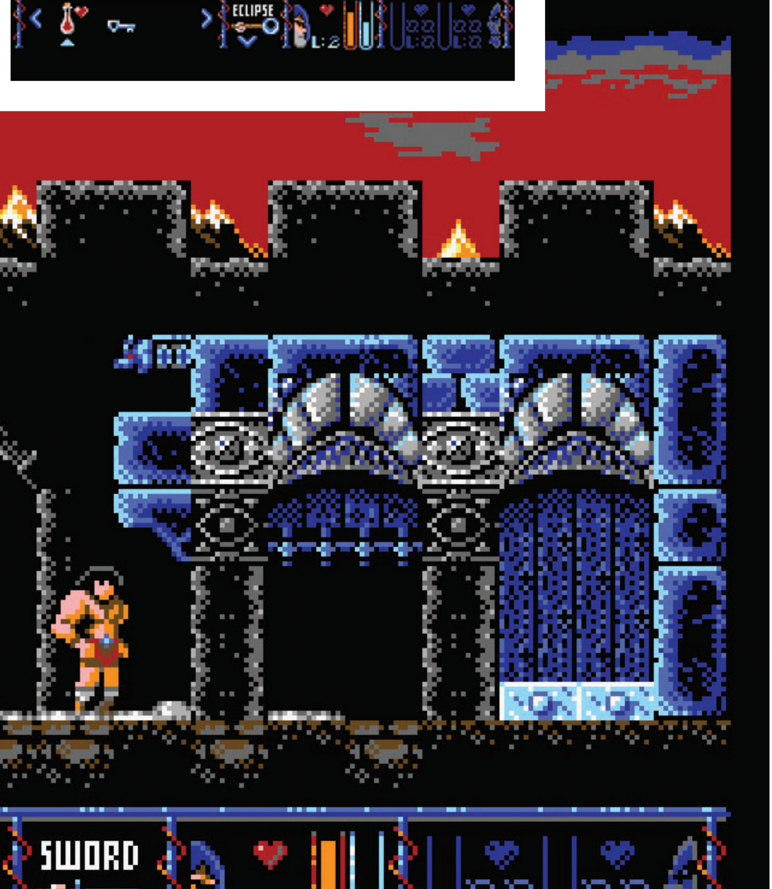
Así que mi aporte ha sido mínimo. Todo el trabajo ha recaído sobre Javi y Paco.

Previamente ya has demostrado tu buen hacer desarrollando juegos en Java (véase *La Abadía Extensum*) ¿Te has planteado (o te han planteado) una versión *The Sword Of Ianna* para plataformas actuales?
Gracias. A mi no me han propuesto hacer la versión Java. Pero si mal no recuerdo a Javi y Paco si les han dicho alguna vez que por qué no hacían una versión para PC. Y según tengo entendido, no sería muy complejo hacerla usando las herramientas que Javi hizo para desarrollar el juego. Pero mejor le preguntáis a él sobre este tema en concreto.

¿Algún otro detalle que quieras compartir con nosotros?
Creo que tanto a Javi como a Paco les ha cogido por sorpresa la buena acogida y ventas que ha tenido la versión de MSX2. No se lo esperaban.

«Básicamente me limité a hacer las *RUTINAS DE PINTADO DE LAS PANTALLAS Y DE LOS SPRITES*. También le mandé la paleta de colores disponibles a Paco, y le di mi opinión sobre los gráficos que iba haciendo»







Los gráficos de Pagantipaco lucen a todo color en la plataforma nipona gracias al talento de Utopian y los conocimientos de Manuel Pazos.

Fran Loscos

«Hay diversos enfoques a la hora de enfrentarse al testeo de un videojuego. Como en todo proyecto, va a influir mucho la ayuda y el tiempo»

Además de uno de los *betatesters* más experimentados de la escena nacional y colaborador con múltiples grupos de desarrollo en plataformas retro y actuales, Fran también trabaja diseñando y desarrollando sus propios títulos. Una opción segura si se quería dar caza a la mayor cantidad de *bugs* antes del lanzamiento

PARA CONSEGUIR LLEVAR A BUEN TÉRMINO UN PROYECTO DE LA MAGNITUD DE *THE SWORD OF IANNA*, NO BASTA CON UN BUEN DISEÑO Y UNA PROGRAMACIÓN COMPETENTE. La labor de testeo es fundamental para comprobar que no se ha colado ningún gazapo, que la experiencia mantiene su coherencia y que la jugabilidad aguanta la prueba de los usuarios más exigentes. Fran nos cuenta cómo ha sido su experiencia buscando las cosquillas al juego.

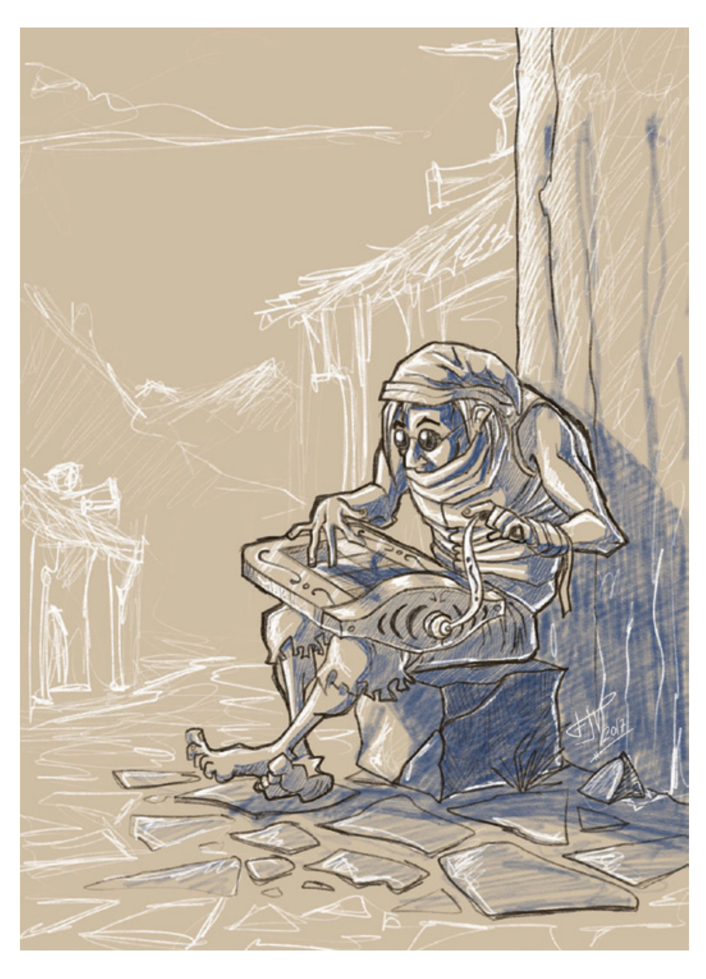
¿Cuáles son los principales retos a la hora de probar un juego tan largo?
Para mí, poder dedicarle todo el tiempo que se merece hasta que te quedas medianamente tranquilo.

Afortunadamente en este caso concreto, el desarrollo ha sido largo para dedicarle el cuidado que se merecía. Se ha podido ir testeando a medida que se añadían niveles y mecánicas nuevas, lo que ha ayudado bastante a ir encontrando fallos o problemas en ciertos aspectos, a ir puliéndolos, o solventándolos a medida que crecía.

Algo que admiro mucho de RetroWorks es que cuenta con un gran equipo, y aunque haya distintos proyectos con sus cabezas visibles, todo el que puede está participando de una u otra manera. No es complicado ver consejos o dudas sobre rutinas, mecánicas de juego, diseño, memoria, sugerencias, ideas... el desarrollo es muy activo, participativo, y muy positivo, porque ayuda al aprendizaje general y a la comprensión de muchos aspectos y dificultades. Sumado a que tienen mucho rodaje y experiencia, el resultado es una calidad que se aprecia después.

Hay diversos enfoques a la hora de enfrentarse al testeo de un videojuego. Como en todo proyecto, va a influir mucho la ayuda y el tiempo que se pueda dedicar. Independientemente del tipo o tamaño del mismo, desde mi punto de vista, lo óptimo es contar con ayuda desde el desarrollo, como comentaba antes permite detectar o evitar problemas que a la larga pueden ser mayores. Realizar un testeo más exhaustivo o funcional, y lo que podríamos llamar un testeo de usuario. Todas esas etapas y variedad de personas poseen una gran importancia. Al existir esa gran colaboración, y a pesar de no tener un plan concreto de pruebas, se han reunido todos los requisitos necesarios para que se realice un testeo completo. Siempre esperas que salga algo después que se haya podido pasar por alto, pero que no estropee la experiencia de juego o impida completarlo.

Hablando personalmente, ya sea con un nivel o con el juego completo, abarco todos los proyectos con el mismo enfoque. Hago una primera pasada, jugando como jugaría cualquier juego nuevo, lo más aproximado a ese testeo de usuario, para hacerme una idea de cómo es, qué diseño tiene, qué tipo de mecánicas, cómo responde o qué impresiones me da. Como soy un poco adicto a los speedruns y a hacer guías de juegos, después intento pasarlos sin morir y buscando la manera más rápida o eficiente de realizar las cosas. Aquí me permite fijarme más en limitaciones, movimientos, tiempos, mapeado, enemigos, patrones, para poder ir detectando puntos o situaciones sospechosas de dar algún problema. Des-



pués paso a realizar el testeo exhaustivo o funcional, en el caso del Ianna, pantalla a pantalla, voy probando todo lo que se me ocurre aprovechando que ya tengo desglosados los distintos elementos que intervienen. Gracias a los emuladores, que permiten grabar en cualquier punto del juego, gano mucho tiempo reiterando y probando diversas cosas, y como también permiten grabar la partida, si aparece algún problema inesperado, puedo reproducirla para detectar cómo o por qué se ha producido. A medida que aparecen problemas los voy reportando, ya sea aportando una foto o un vídeo, y explicando la manera de reproducirlo. Un gran extra de tener contacto directo, es intentar enterarme por qué cómo se ha producido o solucionado, porque aparte de que me interesa mucho la creación de videojuegos, me ayuda a ir adquiriendo conocimiento, y a relacionar e incluso a detectar problemas similares.

¿Y a la hora de probar el juego en soporte físico con los ordenadores reales?
Lamentablemente, aunque tengo los ordenadores, no he tenido manera de cargarlos para ir probando las versiones hasta que no ha salido la versión física final, ¡y para entonces más vale que esté bien testeada!

Para testear el juego en sí, la ventaja y comodidad que otorga un emulador es muy amplia, por mi parte no creo que la cargara más que para ver que se puede terminar de principio a fin.

En el equipo hacen pruebas en soporte real, y el Dandanator habrán estado probándolo bastante. Durante ferias y eventos se ha tenido ocasión de jugarlo en la máquina. Hemos reproducido algún *bug* suelto que conocíamos de alguna versión para verlo en directo, pero la mayor parte del tiempo ha sido para disfrutarlo.

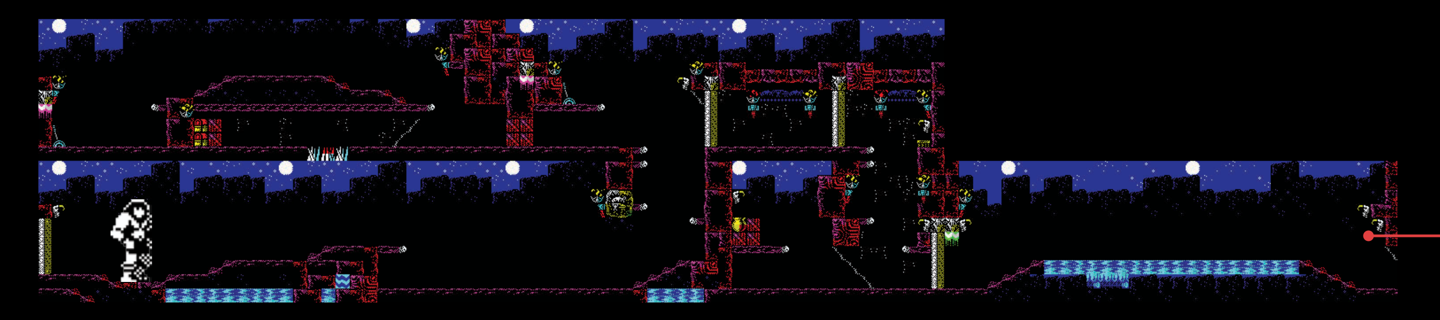
¿Cuál ha sido el *bug* más 'simpático' que te has encontrado probando el juego?
No sé si es el más 'simpático', pero aprovechando para recordar al icono del humor que nos ha dejado hace poco, este fue bautizado por Pagantipaco como '*easter egg Chiquitos of the road*'. Fue corregido hace un par de años, pero si la memoria no me falla, dejando apretado el salto hacia delante donde no tenía espacio con el techo se quedaba constantemente en la misma posición, pasando de la animación parado a la animación de correr. Recordaba mucho al «¡no puedo!, ¡no puedo!» del gran Chiquito.

¿Y el que más guerra os ha dado a la hora de reproducirlo y solucionarlo?
Hubo uno en el que estaba involucrado el daño de caída, no recuerdo bien si era cuando te tiraba un enemigo de una plataforma, la salud era la adecuada para morir y caías en otra pantalla, o si simplemente era por caer en otra pantalla con una distancia mayor a la que perderías toda tu barra de vida si hubiera sucedido en la misma pantalla. No morías, el contador de vida se volvía loco y daba la impresión de volverte inmune al daño. No logré reproducirlo en condiciones ni ver claro qué pasaba. Creo que al final lo reportó Metalbrain y lo solucionó Utopian. Lo que sí recuerdo bien es coger una versión anterior por error cuando ya estaba solucionado y volver a reportarlo como si todavía estuviera en la nueva, ¡casi lo vuelvo loco!

«Algo que admiro mucho de RetroWorks es que *CUENTA CON UN GRAN EQUIPO*, y aunque haya distintos proyectos con sus cabezas visibles, todo el que puede está participando de una u otra manera»



«Hace tiempo el mundo estuvo dominado por el señor del caos. Ante tal situación, la diosa Ianna eligió a Tukaram para portar la espada sagrada que eliminaría el mal. Tukaram consiguió traer la paz a nuestras tierras, siendo su estirpe bendecida como siervos de la diosa. Pero el mal no descansa, y siglos más tarde intenta recuperar terreno. Como heredero de Tukaram, tu deber es ponerte en marcha, vencer al caos y restablecer el orden».



Fase 1. La fortaleza de Kashgar

«Jarkum, ve a la fortaleza de Kashgar. Busca los monolitos, y escucha la voz de nuestros antepasados».

Avanzamos hacia la derecha. No hay enemigos, así que es un momento perfecto para familiarizarnos con los controles.

Un par de pantallas hacia la derecha tendremos que realizar una ascensión que también nos servirá como tutorial para aprender técnicas de escalada.

Arriba accionaremos una palanca con la que abriremos la puerta que está en esa misma pantalla a la derecha. Antes de proseguir en esa dirección, rompemos las cajas y exploramos la zona izquierda. Por el camino inferior, tenemos un salto peligroso sobre unos pinchos que nos conduce hasta un mendrugo de pan. Por el camino superior, encontraremos otra palanca custodiada por el primer enemigo al que nos enfrentaremos, un orco. Lo derrotamos con un par de mandobles y accionamos el mecanismo que abrirá una puerta en algún lugar de la fortaleza.

Retrocedemos sobre nuestros pasos hacia la derecha, franqueando la puerta que abrimos anteriormente. Bajamos con cuidado por la hilera de salientes del borde izquierdo de



Nuestro primer enemigo no es muy fiero, pero servirá para hacernos con la mecánica de combate del juego.

la sima. Abajo del todo nos espera un nuevo enemigo. Tras vencerlo, se abrirá la puerta a nuestra derecha.

Vadeamos un río con mucho cuidado de no pisar los pinchos que hay en el fondo.

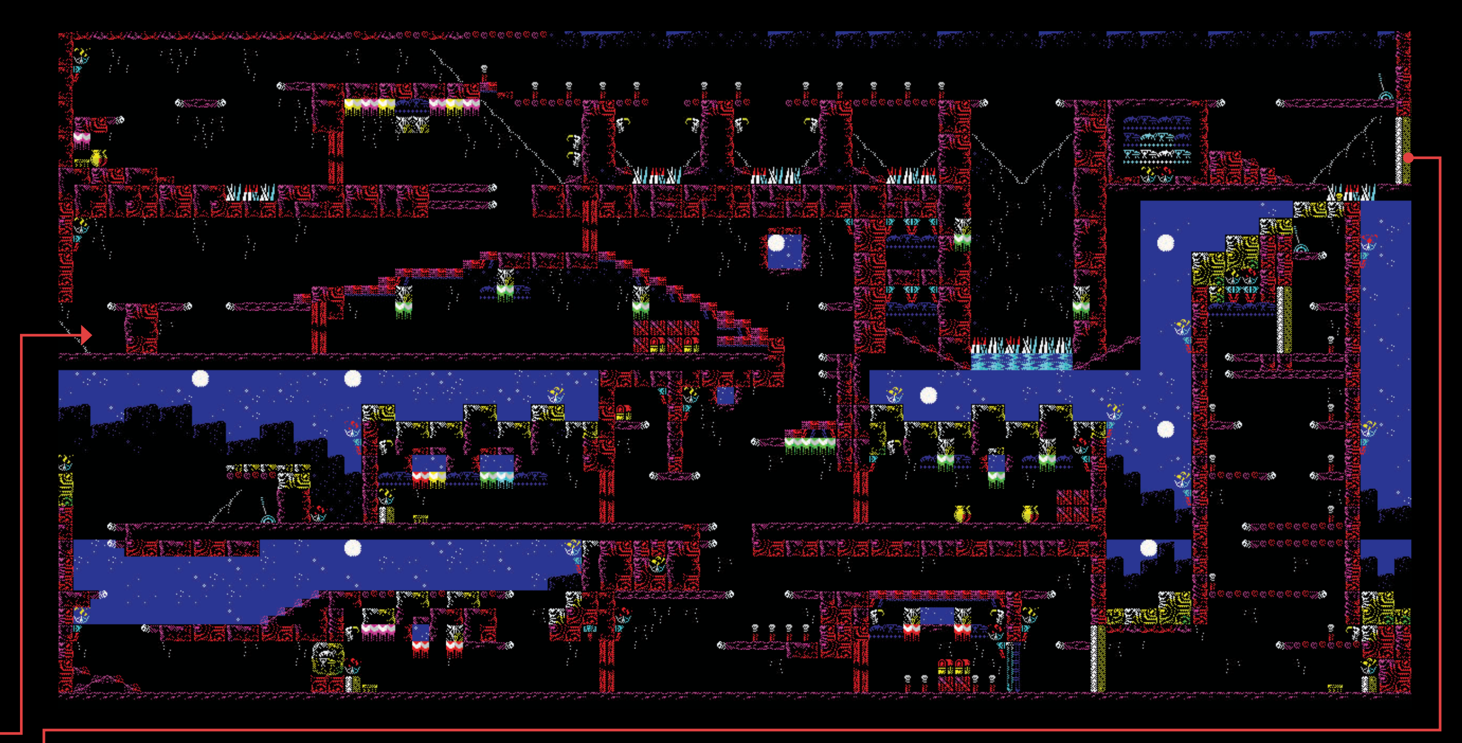
En la siguiente pantalla nos espera otro orco por el camino inferior. Podemos romper con la espada las maderas situadas la derecha para seguir avanzando. Si llegamos hasta el final encontraremos otro orco y un muslo de pollo dentro de unas cajas.

Por arriba trepamos por el saliente del techo para encontrar un orco. Lo batimos y continuamos hacia la izquierda, rompiendo la pared de madera. En el extremo encontraremos comida dentro de una vasija. Nos encaramamos al saliente y volvemos en dirección a la derecha pero esta vez por la zona superior. Debemos ir despacio y ser cuidadosos con los saltos si no queremos morir antes de tiempo. Seguimos hacia la derecha con más saltos complicados. Al final del camino tendremos que irrumpir corriendo y saltar al otro lado del agujero rápidamente para sorprender al orco que custodia una nueva palanca.

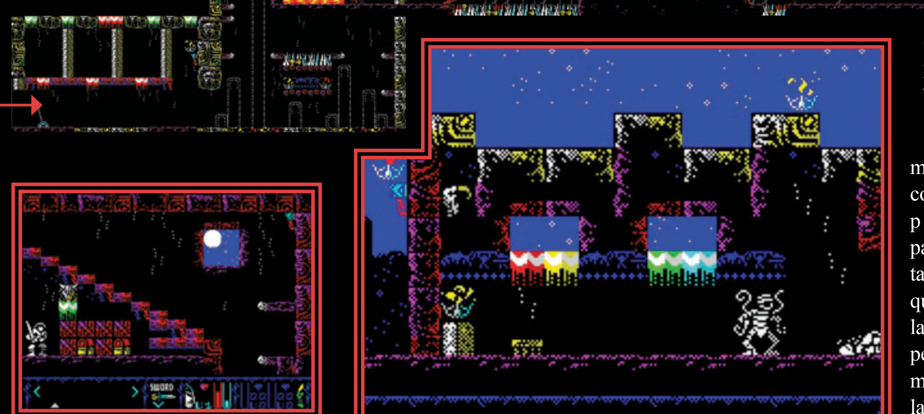
Por desgracia, no era la que abre la puerta de la derecha. Así que toca hacer un poco de *backtracking* y volver al punto donde estábamos al principio del párrafo anterior. Una vez allí, iremos a la derecha, rompiendo la pared de madera, para ir descendiendo. Cuidado al bajar porque hay un saliente del que hay que descolgarse, no saltar.

En esa pantalla hay un cofre que oculta una poción que nos permite recuperar energía. La guardamos para cuando sea necesario utilizarla. Si rompemos la pared de la derecha accederemos a otra habitación en la que hallaremos un mendrugo de pan y una poción. Si hacemos lo propio con la pared de la izquierda sólo conseguiremos importunar a una momia —por cierto, son bastante puñeteras de vencer.

Seguimos descendiendo donde lo dejamos. Hacia la izquierda y luego hacia arriba tenemos otra palanca que accionar, custodiada por unos cuantos orcos que habrá que derrotar. Luego hacia la derecha hay una puerta que debería estar abierta gracias a la palanca que manipulamos hace un rato. Aquí empezamos a encontrar momias que son bastante odiosas. Escalamos la torre y, en la cima, encontraremos una nueva palanca,







Vaya, esa momia de la izquierda ha resultado más peligrosa de lo que parecía...

¿Qué ocultarán esas cajas?

que es la que abre el paso que estaba bloqueado cuando iniciamos el *backtracking*. Así que, una vez más, volvemos sobre nuestros pasos.

Nos enfrentaremos a unas pocas momias y ahora toca una zona difícil de saltos. El truco consiste en no saltar desde el filo, sino desde la parte trasera de los bloques.

Otra zona de saltos nuevamente desde el borde de las plataformas para accionar la palanca que abre la puerta. Estamos en una nueva zona en la que los enemigos son esqueletos. Aquí son las esferas amarillas las que, al destruirlas con nuestra espada, abrirán las puertas. Ojo con las prisas y las caídas desde doble altura.

Seguimos hacia la derecha. En esta habitación la palanca nos permite jugar con las puertas para aplastar al esqueleto de la parte superior. Vamos hacia la derecha y comenzamos una breve ascensión de una pantalla. Cuidado con los saltos, pero ya más o menos le habremos cogido el truco.

Subimos la rampa y, en la siguiente pantalla, habremos de ser rápidos de movimientos si no queremos que la bola, a lo Indiana Jones, los convierta en un ser bidimensional. Lo mejor es esconderse en el segundo agujero y esperar que la bola pase por encima.

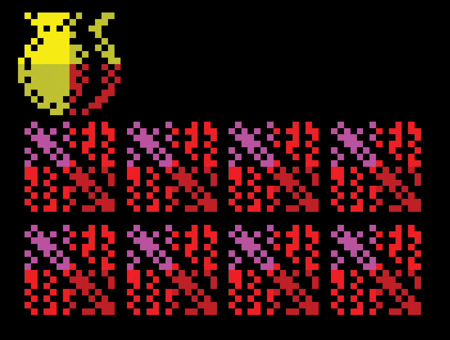
En la siguiente pantalla tendremos que esquivar sendas bolas que aparecen por abajo y por arriba. En la siguiente, bajamos los salientes con cuidado y luego corremos como si no hubiera un mañana. Hemos llegado a los monolitos, final de este primer nivel.

«Escucha y aprende, Dal Gurak, el enemigo, a quienes tus antepasados creyeron derrotado, ha resurgido de las tinieblas y se hace fuerte de nuevo. Debes seguir los pasos de Tukaram y reclamar la espada de Ianna, que en su día le fue concedida por la diosa. Es la única forma de devolver al enemigo al infierno que nunca debió abandonar. Ve a las tumbas de Ephyra, allí te será revelado el camino a tu destino».

A ese pedestal le falta la estatua que portamos. ¿Qué ocurrirá cuando la depositemos en su lugar?

Fase 2. Las tumbas de Ephyra

«Las tumbas de Ephyra permanecen abandonadas desde hace siglos. No esperes encontrarte allí más que a los que murieron pero aún no alcanzan descanso. Aunque, si el enemigo está recuperando fuerza, quién sabe si te tendrás que enfrentar con alguno de sus servidores».



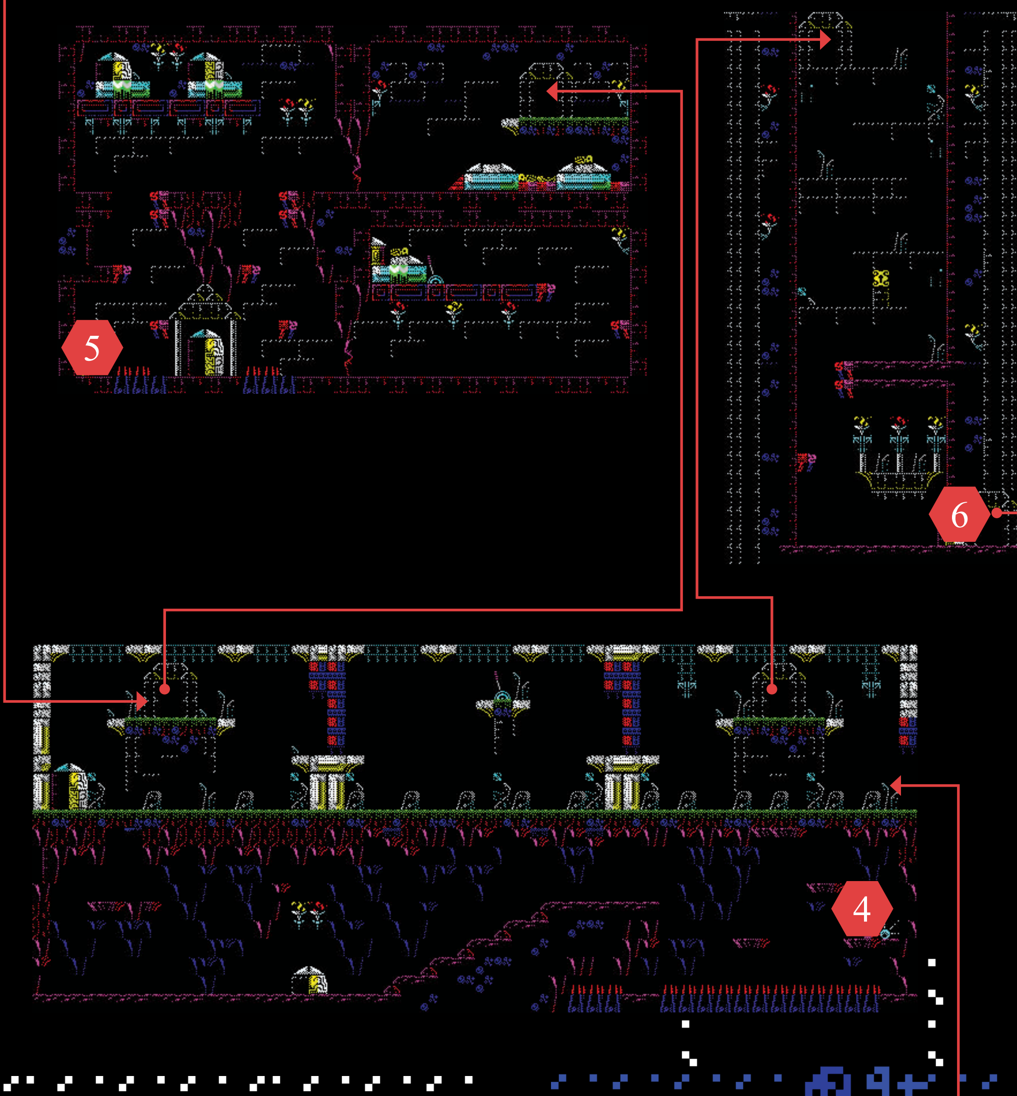
Accionamos una palanca para acceder a las tumbas de Ephyra. Es un lugar en el que tendremos que buscar llaves de colores que nos permitirán ir abriendo las diferentes puertas.

Derecha, arriba y accionamos una palanca a la derecha tras abatir al orco que la custodia. Si nos dirigimos a la izquierda, tras un par de pantallas encontraremos otro orco y otra palanca. Con estas dos palancas habremos abierto la única de las puertas que no requiere una llave, que está a la derecha de donde nos encontramos. Pero todavía no iremos hacia allí. Bajamos, acabamos con el orco y continuamos a la izquierda. Esta pantalla tiene salida por ambas ventanas, aunque los barrotes hagan pensar lo contrario.

Salimos primero por la ubicada en la parte superior para abatir un nuevo enemigo (otro orco) y accionar una palanca, lo cual nos permitirá progresar por el camino que hay tras la ventana inferior. En el piso de abajo rompemos las cajas —que no contienen ninguna recompensa esta vez— y encontraremos un orco mayor. Esquivamos las acometidas de su mazo y le hacemos morder el polvo para poder conseguir la **llave verde (1)** que está dentro de las cajas a la derecha.

Es hora de volver a la puerta que



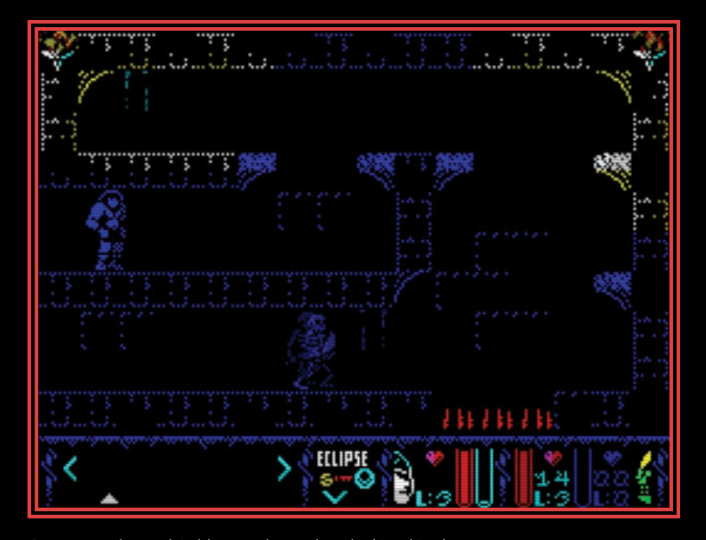


se abrió anteriormente y cruzarla. Cuidado que al otro lado nos espera un orco. Lo matamos y proseguimos hacia la izquierda. Encontraremos un orco más que eliminar y un muslo de pollo oculto entre las cajas. Hacia abajo hay otro enemigo, un orco mayor, que custodia una pócima de energía escondida dentro de una vasija dorada. Subimos hasta arriba del todo y nos dirigimos hacia la derecha donde, tras vencer a sendos orcos, podremos cruzar una puerta que nos lleva a otra zona.

En esta pantalla encontraremos un orco mayor y dos ventanas por las que podremos acceder. Entramos por la de la derecha. Hacia arriba hay una palanca que accionar. Justo encima hay una pócima de energía que guardaremos para cuando nos sea menester. Volvemos sobre nuestros pasos y entramos por la ventana de la izquierda. Se habrá abierto una compuerta y tendremos vía libre para recoger la **llave amarilla** **(2)**.

Es el momento de volver al principio y entrar por la puerta que abre dicha llave.

En esta habitación vemos una estatua de la diosa. El camino hacia la derecha está bloqueado por una puerta, así que no nos queda más remedio que descender. Para coger la pócima que está oculta en la vasija que se ve a la derecha hay que bajar hasta la siguiente habitación, luego ir a la derecha, subir un poco y volver a la izquierda. Volvemos arriba y ahora salimos por la derecha. Aquí encontramos un esqueleto. Cuidado



A esta zona le vendría bien una buena instalación eléctrica.

En la tumba de Tukaram se revelará nuestro destino.

con su ataque en combo. Acabamos con él y descendemos hasta abajo del todo. Nos dirigimos a la izquierda y encontraremos una cerradura en la que usar la llave verde para abrir una puerta y poder continuar. Derrotamos al esqueleto y obtenemos una nueva pócima oculta en una vasija. Escalamos hasta arriba del todo para obtener la **llave azul** (3).

Es hora de volver al principio de esta zona, teniendo especial cuidado al descolgarnos para no abrirnos la cabeza con una caída de varios pisos. La puerta que antes estaba bloqueada lo seguirá estando. Presumiblemente la abriremos desde la zona que está tras la puerta de la llave azul, así que vamos hasta allí. Recordemos que está a la izquierda de la entrada a las tumbas.

Entramos y aquí encontraremos no uno, sino dos esqueletos que deberemos vencer consecutivamente. En la parte superior de esta estancia hay una puerta a la que volveremos más tarde. Pero, antes, pasamos a la estancia de la izquierda, donde nos enfrentamos a otro par de esqueletos. Antes de seguir, accionamos la palanca de la parte superior. Ahora sí, retomamos nuestro camino y llegamos a otra sala con una puerta en la zona superior.

Si nos enfrentamos al esqueleto y le vencemos, se abrirá un agujero en el suelo que nos permitirá acceder a una caverna. Acabamos con el esqueleto que nos espera abajo y seguimos hacia la derecha. Ojo aquí que caen bolas del cielo; mejor ir corriendo. En la siguiente estancia, tras unos cuantos saltos "divertidos", hallamos el **arma eclipse** (4).

«Has encontrado el arma eclipse. Que los dioses se apiaden de tus enemigos».

Podemos volver a la superficie directamente por un hueco en el techo de la caverna (que es sólo de salida). Volvemos a la izquierda a la puerta antes citada para acceder a una especie de mausoleo con tumbas. La pared de la izquierda se puede romper con nuestra arma.

Podemos ignorar al esqueleto de la plataforma central, o bien saltar rápidamente y tratar de empujarlo fuera de ella. En cualquier caso, bajamos por el lado de la derecha. A la izquierda hay una vasija cuyo contenido nos puede interesar, pero los pinchos nos impiden acceder a ella. Es complicado de ver, pero la pared de la derecha puede ser destruida con nuestra arma. En la siguiente pantalla nos enfrentaremos a un esqueleto y podremos accionar una palanca que hará desaparecer los pinchos. Volvemos, rompemos la vasija anteriormente mencionada y, por fin, tenemos la **llave amarilla** (5) en nuestro poder.

Volvemos a la entrada de esta zona, a la puerta que dejamos sin visitar deliberadamente. Accedemos por ella y aparecemos en una especie de pozo por el cual tenemos que descender. Acabamos con el esqueleto sin contemplaciones, abrimos la puerta con la llave amarilla y proseguimos. Abajo nos espera un esqueleto duro de pelar. Cuando lo eliminemos, podremos recoger una **estatuilla** (6) y acceder por la puerta, que nos llevará de vuelta a la superficie.

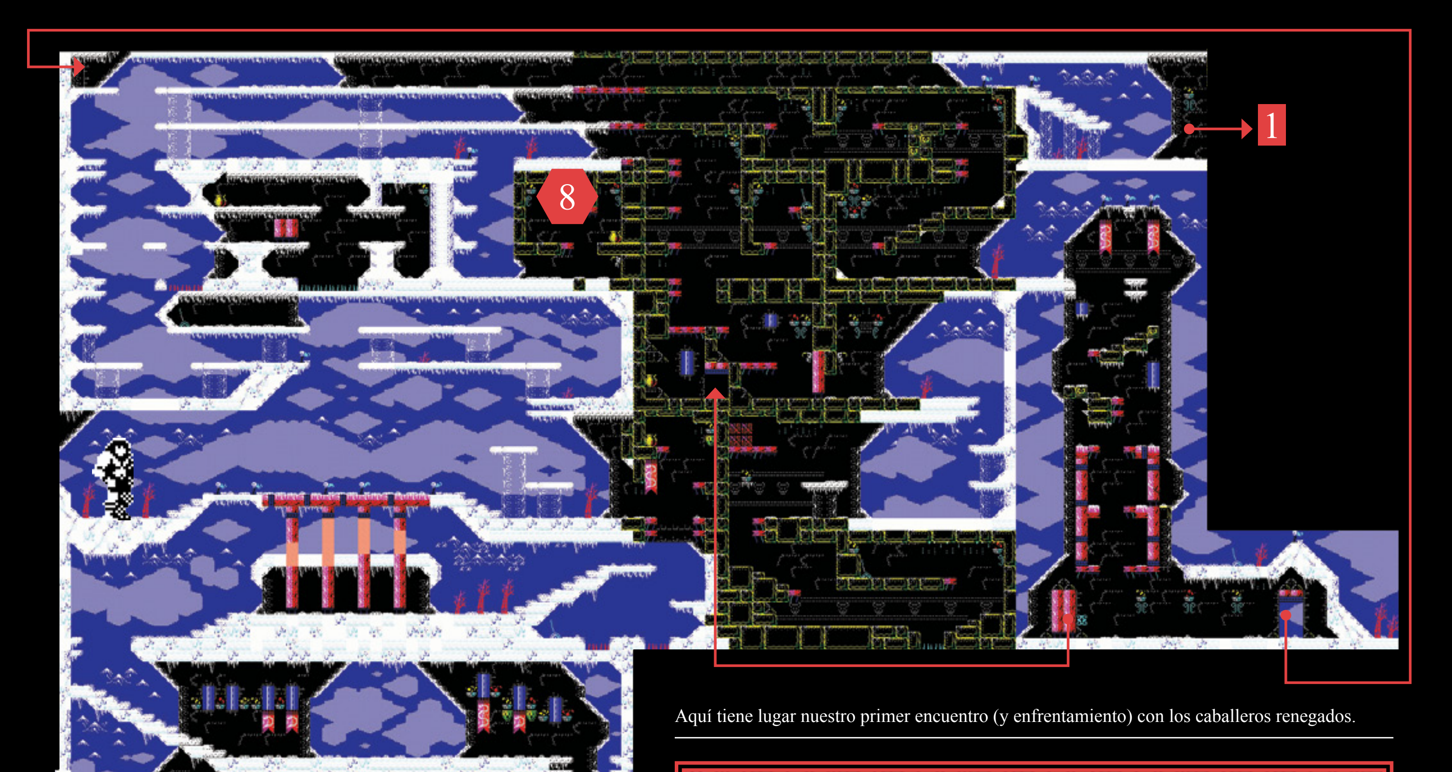
Salimos del palacio y nos dirigimos de nuevo hacia la estancia que alberga la estatua de la diosa, que tenía una puerta cerrada. Salvamos el agujero del suelo con un salto sin correr y agachándonos, colocamos la estatuilla en su lugar, detrás de la diosa, para traspasar la puerta.

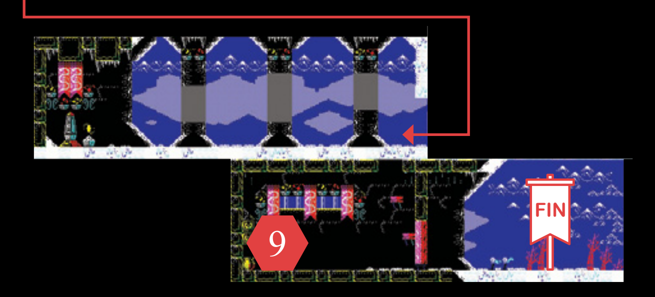
Nos enfrentamos a un nuevo esqueleto con una buena barra de energía. En la siguiente estancia encontraremos un par de palancas que accionamos sin más para proseguir a la derecha y dar cuenta de otro aguerrido esqueleto. Ya nos estamos acercando al final. Seguimos hacia la derecha y nos descolgamos por el saliente derecho.

En esta zona, esqueletos y pinchos nos pondrán las cosas difíciles. La mejor táctica para sortear los segundos es realizar los saltos despacio y con calma. En los casos en que el techo esté cerca de nuestra cabeza hay que acordarse de emplear el salto corto para rebasar el mortífero obstáculo. Solo hay una ruta posible para avanzar.

Al final del camino encontraremos no uno, sino dos gólems en sendas estancias que guardan celosamente nuestro objetivo: la tumba de Tukaram. Aquí se revelarán los siguientes pasos de nuestra misión.

«Eres sangre de mi sangre, y sólo tú puedes evitar que Dal Gurak domine al fin nuestro mundo. Escúchame con atención: después de cumplir mi misión, separé en cuatro trozos la espada de Ianna, para evitar que cayese en manos de quienes nunca deben blandirla. Está custodiado en los lugares donde recogí las gemas que me permitieron abrir la tumba de Ianna. Sólo en la tumba podrás volver a forjar la espada. Recuerda mi historia, revive mis andanzas y salva a nuestro pueblo».





Aquí tiene lugar nuestro primer encuentro (y enfrentamiento) con los caballeros renegados.



Fase 3. El desfiladero de Orlok

«En el desfiladero de Orlok, Tukaram obtuvo a Vilya, la gema azul. Aquí empieza mi búsqueda de los fragmentos de la espada de Ianna. Espero que el mal de Dal Gurak no haya llegado a estas tierras inhóspitas».

Comenzamos la búsqueda de la primera gema avanzando hacia la derecha. Cuidado al cruzar el puente porque caen del cielo grandes bolas de nieve. Lo mejor es atravesarlo corriendo sin detenernos.

Vamos a empezar explorando la zona exterior. Para ello, treparemos por las plataformas blancas. En la pantalla inmediatamente superior acabamos con el orco y proseguimos hacia la izquierda por la cornisa del medio. Ahora hay que dar un salto largo desde el borde y subir hasta el nivel superior. Desde la cornisa de arriba no podríamos haber hecho el salto, ya que nos habríamos golpeado contra el techo y muerto. A la izquierda, accionamos la palanca. Volvemos sobre nuestros pasos, nos descolgamos al nivel central y seguimos hacia la izquierda. Damos cuenta del orco (opcionalmente) y ascendemos.

Hacia la derecha podemos explorar una cueva en la que encontraremos una vasija con una poción en su interior. Para salir de la cueva tenemos que romper la pared de hielo que hay en la zona superior, teniendo en cuenta que sólo podemos romperla golpeándola desde el lado izquierdo.

Concluimos la ascensión y tomamos el camino de más arriba y avanzamos todo lo posible hacia la derecha, acabando con los enemigos que nos van saliendo al paso. Volvemos momentáneamente al exterior nevado para adentrarnos en lo que parece una torre o una almena. Aquí encontramos unos enemigos encapuchados, los caballeros renegados,



Habrá que devanarse los sesos para encontrar el camino a esa palanca que parece inaccesible.

Menudo festín, ¿quiénes serán los invitados?

con más movilidad y cuyos mandobles tienen un mayor alcance que los de la mayoría de los anteriores.

Seguimos el camino y, más adelante, hacia la derecha accionamos una palanca. Opcionalmente podemos ir más a la derecha, donde encontraremos una puerta que puede ser destruida con nuestra espada. Allí encontraremos el arma eclipse (por si no la traíamos de la fase anterior).

«Has encontrado el arma Eclipse. Que los dioses se apiaden de tus enemigos».

Volvemos sobre nuestros pasos y proseguimos hacia arriba del todo de la torre. Allí encontraremos una estancia donde hallaremos el **orbe perdido** (7), objeto que necesitaremos para poder salir del desfiladero. Nos agachamos para recogerlo.

«El orbe perdido que abre la salida del desfiladero de Orlok está en tus manos, regrésalo a su lugar».

También hay una mesa llena de ricas viandas que no nos está permitido degustar. Así que con el estómago vacío, toca desandar lo avanzado y volver al lugar donde decidimos adentrarnos por el camino de más arriba.

Probamos a continuación por el camino del medio. Seguimos hacia la derecha por la única ruta posible, acabando con los orcos (normales y mayores), hasta que volvemos al exterior para entrar por la parte superior de una torre por la que tendremos que descender. Aquí lo mejor es ir despacito y con buena letra si no queremos despeñarnos.

Todavía no descenderemos hasta la base. En la zona donde hay dos columnas rojas, la de la derecha se puede romper y nos permite salir por el respiradero hasta el exterior, justo por encima del tejado. Accionamos la palanca y, si seguimos hacia la derecha, caeremos al nivel inferior para poder acceder a la salida.

Así que toca seguir por el inferior en esta ocasión. A mitad de camino encontraremos un agujero en el suelo por el que se puede bajar, para acceder a una pequeña zona en la que podremos encontrar un mendrugo de pan en una vasija y unas cajas que, al romperlas, nos permitirán obtener la **llave azul** (8).

Volvemos a nuestro camino y seguimos hacia la derecha para descender enseguida. En nuestro camino hacia las profundidades encontraremos una palanca que accionar. Seguimos nuestra ruta zigzagueando: abajo, derecha, abajo, izquierda, abajo, derecha hasta dar con una estancia sin salida en la que hay una palanca custodiada por un renegado. Por el camino habremos encontrado algún otro enemigo y un jugoso muslo de pollo escondido en unas cajas.

Ya podemos volver una vez más sobre nuestros pasos. Retomamos el camino central pero estas vez sí que llegamos hasta abajo de la torre, donde nos aguardan un aguerrido encapuchado y una puerta que se abre con la llave azul que ya poseemos. Continuamos hacia a una pequeña zona con una vasija que ya habíamos visto anteriormente pero que parecía no tener acceso. Dentro de la vasija encontraremos una poción.

Volvemos al principio del todo para tomar el camino inferior esta vez. Nada más entrar recuperaremos una nueva poción de dentro de la vasija. Comenzamos un breve descenso que nos llevará nuevamente al exterior nevado. Nos descolgamos hasta abajo del todo para accionar una palanca (mucho ojo con los pinchos) y proseguimos hacia la izquierda.

Como ya hemos accionado todas las palancas necesarias, las cuatro puertas se abren ante nuestros ojos y podemos continuar, nuevamente en

zigzag hacia el inferior. El siguiente enemigo encapuchado podemos abatirlo o ignorarlo con una carrera. Esta misma táctica podemos emplearla con el resto de los ellos, ya que esta zona está infestada de caballeros renegados deseosos de acabar con nuestro periplo.

Abajo del todo devolvemos el orbe a su lugar (agachándonos) y:

«Ahora que el orbe está en su lugar, puedes seguir tu destino».

Nos dejamos caer por la abertura que ha aparecido en el suelo tras colocar el orbe. Accedemos a la estancia donde nos espera el "monstruo del final de la pantalla", un ogro que nos aplaudirá la cara sin compasión, a lo Double Dragon. Siempre intenta dos aplausos consecutivos, tras los cuales tenemos que aprovechar para atacarle.

Al vencerlo, en la vasija de la izquierda encontraremos el **primer fragmento de la espada: la empuñadura (9)**. Podremos salir de la estancia por la derecha para, finalmente, escapar del lugar.

«El paso a las llanuras del norte está infestado de sirvientes de Dal Gurak. He conseguido el primer fragmento de la espada, pero temo que aún queden muchos enemigos que abatir antes de llegar al final de esta cruzada».

Fase 4. La fortaleza de Nemrut

«La fortaleza de Nemrut, reconquistada por los herederos de Sargon, fue durante lustros el único bastión seguro de la cordillera de la Media Luna. Aquí se encontraba Birr, la gema blanca, y aquí debe encontrarse el fragmento de la espada de Ianna».

Comenzamos nuevamente avanzando hacia la derecha, donde encontraremos dos puertas, la segunda de las cuales está clausurada. Entramos por la primera y comenzamos a investigar qué nos depara la fortaleza. Aparecemos en una estancia en la que encontramos otras dos puertas, también clausuradas, y que forma parte de un pasillo circular de cuatro pantallas que empezaremos a explorar hacia la izquierda.

Entramos por la primera puerta en la siguiente pantalla, de colores azul oscuro y celeste, para acceder a una zona formada por cuatro pantallas en forma de cuadrado. En la superior izquierda se halla una vasija que contiene una poción. Hacia la derecha hay una puerta. Deberemos vencer a un renegado antes de llegar a ella.

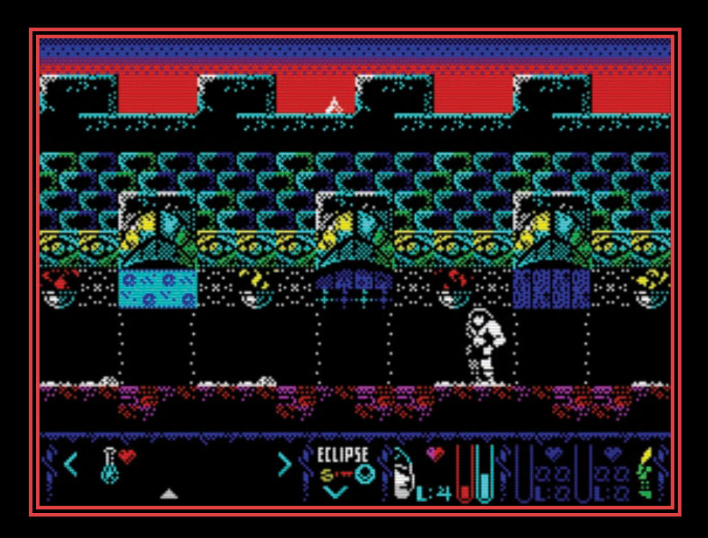
La puerta nos dará acceso a una zona circular de otras cuatro estancias. Aparecemos por la puerta central de una habitación de tres puertas en la que la de más a la izquierda es de color azul celeste, mientras que la de más a la derecha es de color azul oscuro. Avanzamos un par de pantallas a la derecha (dando cuenta de un esqueleto) y entramos por una puerta con la efigie de Nemrut.

Arriba nos espera un encapuchado pero, antes de subir, vamos a la derecha para vencer a otro y obtener una nueva poción de energía, que siempre viene bien atesorar. Ahora sí, tomaremos el camino superior, acabamos con dos enemigos más y accionamos la palanca.

Volvemos a la pantalla de la izquierda y continuamos hacia arriba. Otros dos enemigos nos aguardan (aquí parece que lo hacen a pares). Por cierto, no resulta mala táctica ir a por ellos sin contemplaciones, o bien tratar de esquivarlos, a nuestro gusto. En la esquina superior izquierda de la habitación hay una vasija que contiene una nueva poción. En la estancia de la derecha hay dos temibles esqueletos y una puerta con una cerradura amarilla. Tendremos que ir a buscar la llave.

Volvemos al pasillo circular y entramos por la puerta de color azul celeste que vimos antes. Aquí tenemos que acabar con un par de esqueletos, así que mucho cuidado. En la siguiente estancia nos esperan otros dos. Los derrotamos y accionamos la palanca de la esquina superior derecha. En esta zona no podemos intentar huír de los enemigos ya que es necesario eliminarlos para que las puertas se abran o las plataformas se recoloquen y podamos alcanzar la palanca.

Ahora vamos a entrar por la puerta de la derecha, la de color azul más oscuro. Aquí nos espera un minotauro que habrá que derrotar. Tiene el mismo patrón de ataque que los esqueletos, bien tres golpes o bien uno. Esperamos a que los dé y nos abalanzamos



Pito pito, gorgorito. ¿Cuál es la puerta correcta?

CONTRASEÑAS

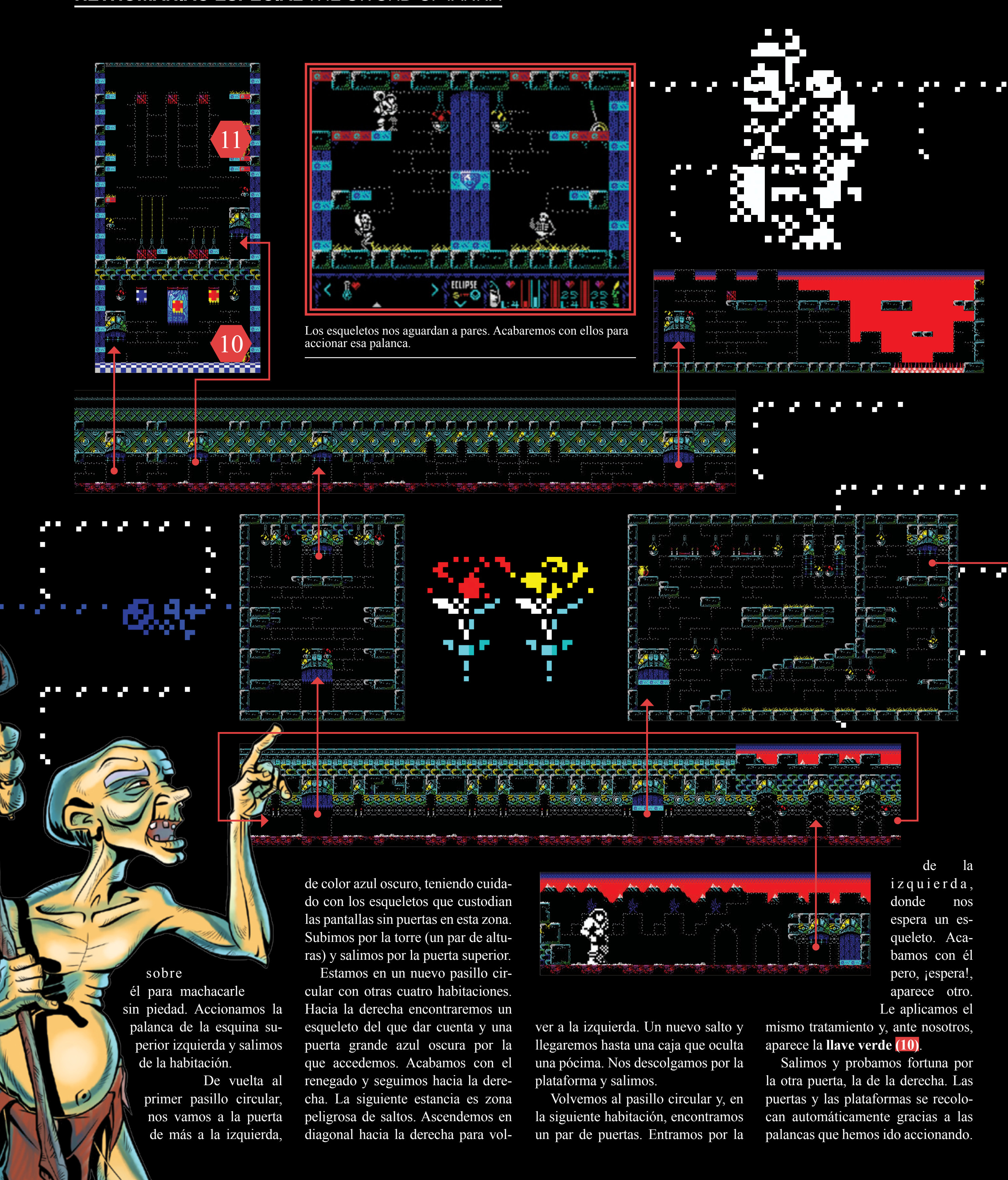
Os dejamos algunas contraseñas para acceder a las distintas fases, por si os atascáis. Tened en cuenta que no son únicas, ya que se almacena el inventario y el nivel de progreso de Jarkum, entre otros datos.

Fase 2 - Las tumbas de Ephyra	**D4545E558D**
Fase 3 - El desfiladero de Orlok	**97574354DB**
Fase 4 - La fortaleza de Nemrut	**96565554C7**
Fase 5 - El templo de Al Farum	**91514F54E3**
Fase 6 - La forja de Xshathra	**B0505257F3**
Fase 7 - El Templo de Ianna	**B3535857FB**
Fase 8 - La torre de hechicería de Dal Gurak	**A25358570C**

ZONA SECRETA

En la torre de hechicería de Dal Gurak hay una zona oculta. La hemos marcado con un interrogante (?) en el mapa. No queremos desvelaros el misterio. Sólo os anticipamos que, si os adentráis en ella, os llevaréis una grata sorpresa.

Eso sí, entrar en la zona secreta impide completar el juego. Así que tened a mano la contraseña de la fase 8 si no queréis perder gran parte de vuestro progreso.



Los esqueletos nos aguardan a pares. Acabaremos con ellos para accionar esa palanca.

sobre él para machacarle sin piedad. Accionamos la palanca de la esquina superior izquierda y salimos de la habitación.

De vuelta al primer pasillo circular, nos vamos a la puerta de más a la izquierda, de color azul oscuro, teniendo cuidado con los esqueletos que custodian las pantallas sin puertas en esta zona. Subimos por la torre (un par de alturas) y salimos por la puerta superior.

Estamos en un nuevo pasillo circular con otras cuatro habitaciones. Hacia la derecha encontraremos un esqueleto del que dar cuenta y una puerta grande azul oscura por la que accedemos. Acabamos con el renegado y seguimos hacia la derecha. La siguiente estancia es zona peligrosa de saltos. Ascendemos en diagonal hacia la derecha para volver a la izquierda. Un nuevo salto y llegaremos hasta una caja que oculta una pócima. Nos descolgamos por la plataforma y salimos.

Volvemos al pasillo circular y, en la siguiente habitación, encontramos un par de puertas. Entramos por la de la izquierda, donde nos espera un esqueleto. Acabamos con él pero, ¡espera!, aparece otro. Le aplicamos el mismo tratamiento y, ante nosotros, aparece la **llave verde (10)**.

Salimos y probamos fortuna por la otra puerta, la de la derecha. Las puertas y las plataformas se recolocan automáticamente gracias a las palancas que hemos ido accionando.

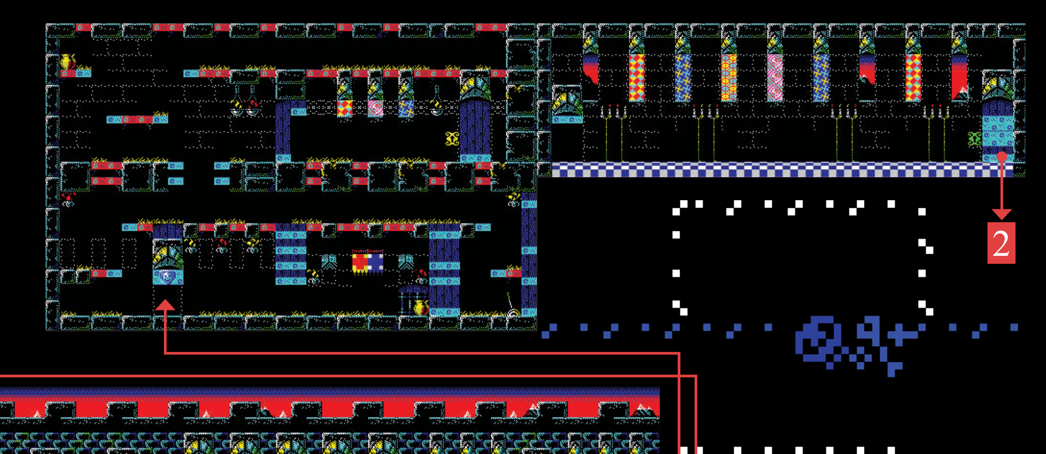
Vamos hacia arriba. El truco para ascender es hacer el último salto corto, para apoyarnos en el saliente rojo, y luego ya subir.

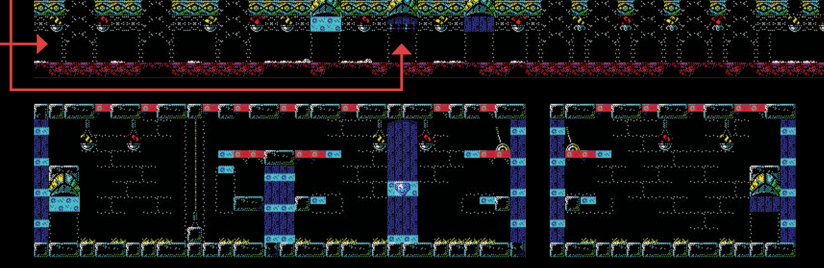
En la siguiente pantalla nos espera una vasija abajo a la derecha, pero no va a ser fácil llegar hasta ella. Lo mejor es subir hasta arriba, esperar a que suban las plataformas móviles y encadenar los tres saltos hasta llegar al otro lado. Si lo hacemos bien, en la la vasija oculta encontraremos la **llave amarilla (11)**. Para volver, podemos desandar el camino o bien dejarnos caer, perdiendo a cambio una pequeña cantidad de energía.

Ya podemos volver a la puerta con la cerradura amarilla. Hay que tener cuidado, sobre todo al bajar de las plataformas, no nos vayamos a dar un castañazo que interrumpa nuestro periplo abruptamente. Recordemos que la puerta la custodia un esqueleto, si es que no lo eliminamos anteriormente.

Abrimos la puerta y accedemos a una sala en la que nos espera un renegado. Seguimos hacia la derecha para encontrarnos con otro que custodia la puerta con la llave verde. Afortunadamente ésta ya la traíamos. Cruzamos el umbral de la puerta y nos encontramos un encapuchado más al que abatiremos.

Seguimos hacia la derecha, eliminamos otro renegado y vemos una palanca a la que, de momento, no podemos acceder. Trepamos por los salientes para luego ir hacia la izquierda. Aquí debemos tener mucho cuidado con las plataformas móviles. Saltaremos justo cuando estén bajando para, a continuación, encadenar otro salto hacia la plataforma fija. Seguimos ascendiendo y luego vamos hacia la derecha, acabando con el encapuchado que hace guardia en esta zona. Como siempre con estos enemigos, esperamos que dé un mandoble para asestarle un



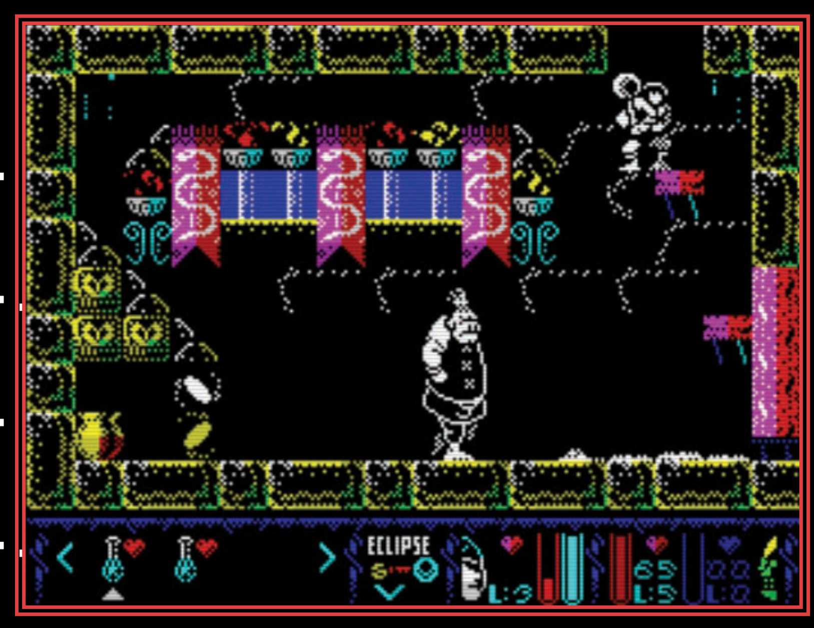


combo de tres golpes encadenados y volver a retroceder.

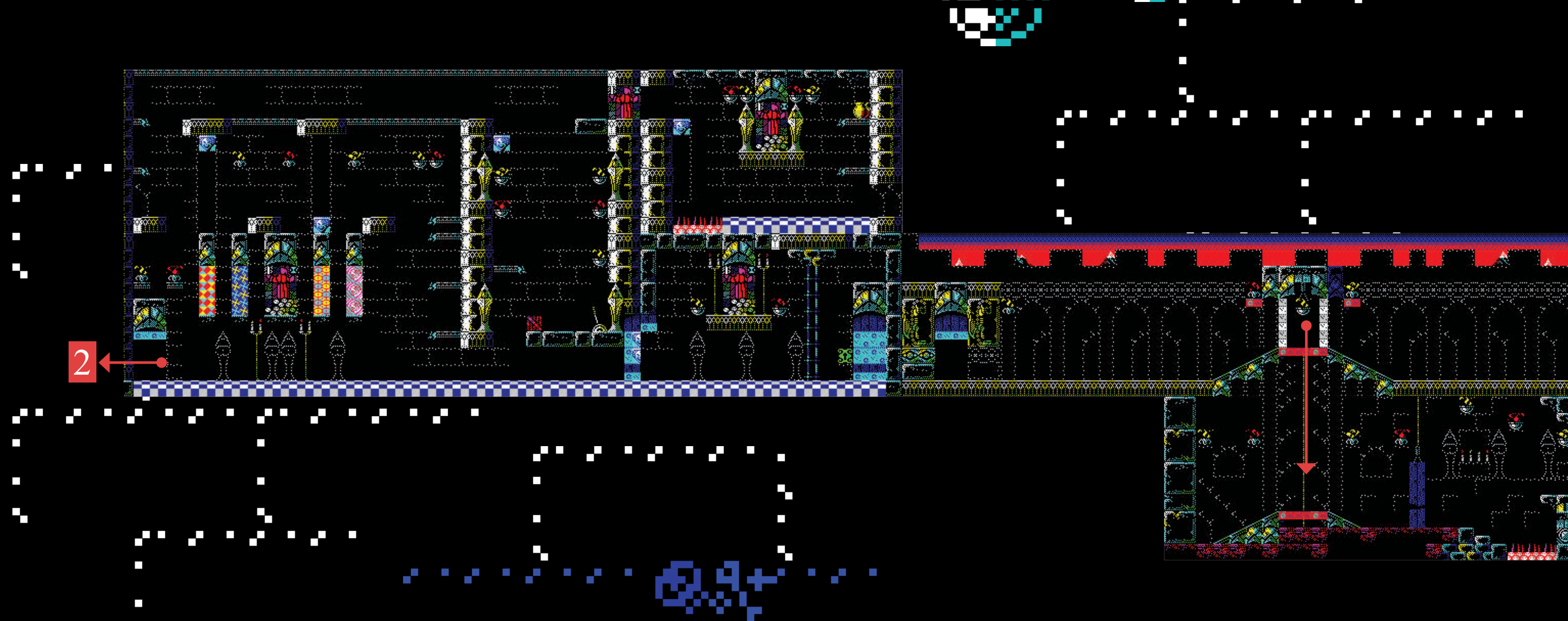
En la siguiente pantalla, si saltamos cuando la plataforma móvil esté en la izquierda, caeremos justo cuando se haya desplazado hasta el centro. Con un nuevo salto, llegaremos a la zona de la derecha y, rompiendo la vidriera, podemos acceder a la siguiente habitación. Aquí la vasija oculta otra llave verde. La recogemos y seguimos hacia la derecha para teletransportarnos al lado de la palanca y la caja que dejamos pendientes justo antes. Accionamos la palanca, que abre la puerta a la derecha, y rompemos la caja para obtener una nueva pócima de recuperación de energía.

En la siguiente estancia nos aguarda un minotauro. Lo vencemos y abrimos la puerta con la llave verde.

Continuamos hacia la derecha para salir al exterior y encontrarnos con un nuevo renegado. Lo aniquilamos y seguimos hacia la derecha hasta llegar a una zona elevada que



Un ogro es un enemigo grande, pero suele ser torpe. Aprovecharemos esa debilidad.





tes de que lo hagan ellas. Son de los enemigos más complicados a los que nos enfrentaremos durante nuestro periplo.

Por el camino inferior recuperamos una **llave circular (12)** oculta dentro de una vasija. Seguimos hacia la derecha, matando todas las momias que vayamos encontrando para aparecer de vuelta en el ascensor.

Volvemos arriba y seguimos hacia la derecha, acabando con uno renegado. Entramos por la puerta, y nos batimos con un par de encapuchados mientras proseguimos hacia nuestra meta. Subimos por las plataformas y luego de nuevo a la derecha. Mucho cuidado al saltar. Por el camino habremos encontrado una caja que contiene la segunda **llave circular (13)**. En la siguiente habitación podremos abrir ambas puertas gracias a sendas llaves.

es un ascensor. Podemos bajar al nivel inferior si nos agachamos cuando estemos encima de la plataforma.

Rompemos la puerta azul que bloquea nuestro camino hacia la derecha. Saltamos sobre los pinchos para asirnos a la cornisa y destrozamos la vidriera sin miramientos para continuar. Otro salto sobre los pinchos y seguimos nuestro camino. En las siguientes estancias encontraremos varias momias. Lo mejor es intentar bloquear su ataque (de dos golpes) y luego contraatacar rápidamente an-

En la siguiente pantalla nos espera un demonio. Aunque es muy grande y feo, podremos abatirlo con la táctica habitual: esperamos su ataque y, a continuación, nos acercamos y le damos con el arma más poderosa que portemos (la eclipse mejor que la espada). En la siguiente habitación se nos revelará la verdad.

«Este demonio sólo puede ser creación de un hechicero maligno. Sus oscuras criaturas están invadiendo las tierras de la región de Sarikan, y deben ser aniquiladas antes de que sea demasiado tarde».

Fase 5. El templo de Al Farum

«Antaño un lugar sagrado, en el que los viajeros encontraban descanso. Largo tiempo abandonado en la mitad del desierto, estos templos aún mantienen su esplendor. Rezo para que los engendros de Dal Gurak no hayan llegado a profanarlos».

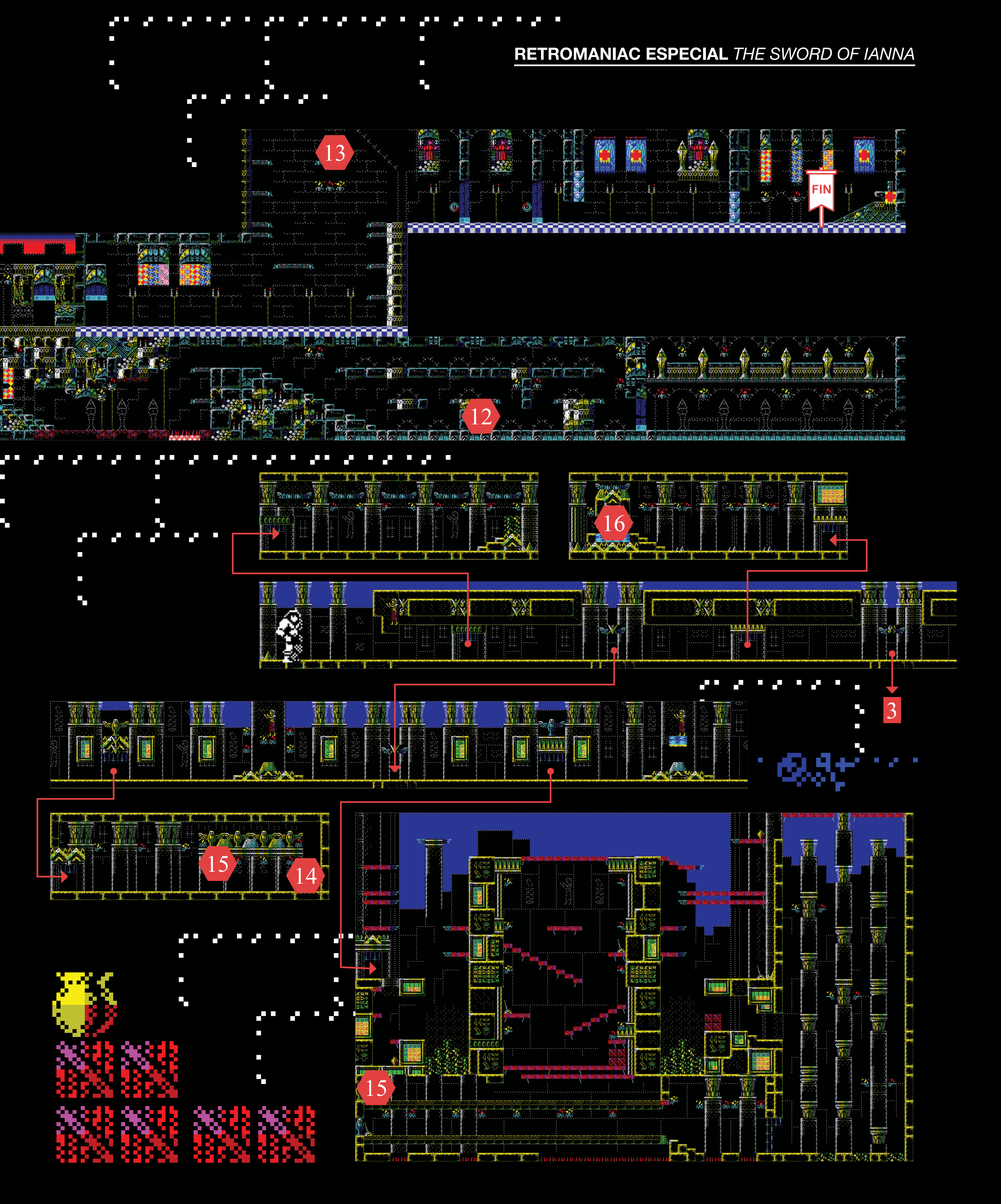
Avanzamos hacia la derecha y llegaremos al exterior de un templo de estilo egipcio con dos puertas, una de ellas con el dintel dorado y la otra con gemas verdes. Tras la dorada hay un enemigo y una fuente de agua. Tras la verde, otro enemigo y un altar del que mana un gas verde/amarillento y venenoso. De momento no hay nada que podamos hacer por aquí.

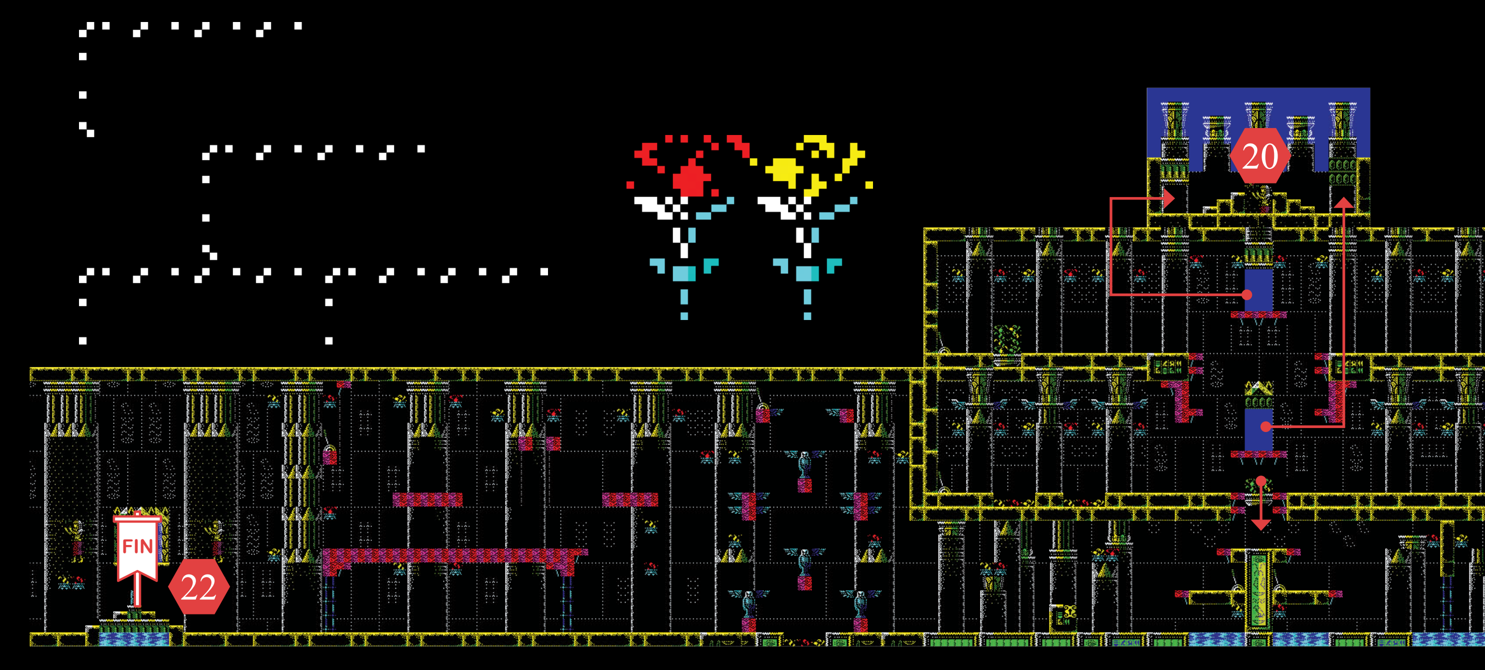
Las otras dos pantallas, con sendos escudos entre dos columnas dan acceso a dos nuevas zonas. Probamos primero la que tiene el escudo en forma de uve.

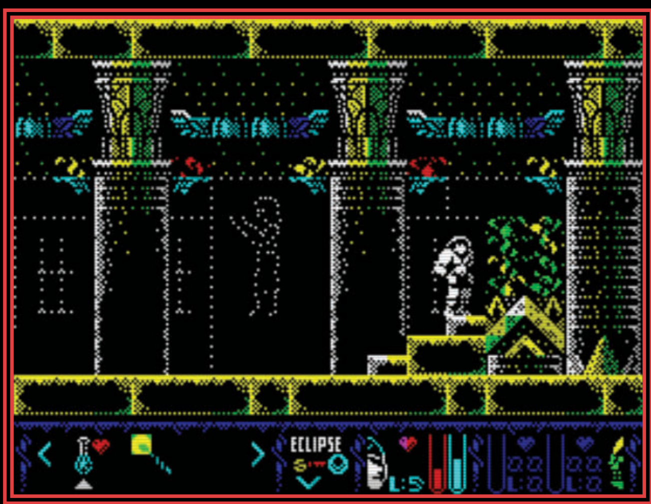
Llegamos a una zona de cinco pantallas enlazadas circularmente. Caminamos hacia la izquierda y pasamos por un altar de gas venenoso, aparentemente inactivo. En la siguiente habitación hay una puerta por la que entramos. Acabamos con el orco y continuamos hacia la derecha. Al romper las cajas podremos recoger la **llave amarilla (14)**. Pero, ¡cuidado! Antes tendremos que derrotar al golem que aparece súbitamente al golpear la caja.

Salimos y seguimos hacia la izquierda. Pasamos por otro altar de agua y llegamos a otra puerta marcada con un ave azul por la que entramos. Acabamos con el renegado y ascendemos, primero por los salientes de la derecha y, luego, por los de la izquierda. Proseguimos nuevamente hacia la derecha. En el tejado del templo daremos cuenta de un nuevo encapuchado. En la siguiente estancia hay una vasija en la esquina superior derecha que contiene una poción que nos vendrá muy bien para recuperar energía. En la plataforma inferior nos espera otro renegado. Lo abatimos y seguimos bajando. Otro enemigo custodia una palanca que debemos accionar. Ya no podemos descender más por este camino —si nos dejamos caer, moriremos—, así que damos la vuelta para ver qué nueva ruta hemos habilitado gracias a la palanca.

Efectivamente, en el tejado del templo ha aparecido una nueva aber-


13
FIN
12
16
3
15
14
15





El fuego sagrado es mortal de necesidad. Mejor no tocarlo.

tura por la que podemos descender. Nos dejamos caer con cuidado, accionamos una palanca a la derecha y seguimos bajando. Acabamos con un encapuchado y rompemos unas cajas que ocultan una entrada secreta a una zona en la que podremos recoger una poción. Pero, ¡cuidado!, porque el aire está envenenado y nos hace perder energía paulatinamente, así que seamos rápidos. Al ascender nos daremos cuenta de que estábamos justo debajo de la puerta a la izquierda del templo. Así que volvemos donde estábamos antes de la entrada a la cámara secreta y retomamos nuestro camino.

Ahora podemos seguir descendiendo por la abertura que apareció en el suelo al empujar la palanca. En esta zona debemos extremar las precauciones; si pisamos el suelo de un amarillo menos punteado caeremos al nivel inferior. Si vamos a la izquierda por el nivel superior podemos obtener un **frasco de cristal** **(15)**. Descendemos con cuidado al nivel justamente inferior para accionar la palanca y encaminar nuestros pasos hacia la derecha. Saltamos por encima de los pinchos y entramos por la puerta que se acaba de abrir.

Ahora toca ascender por las columnas, agarrándonos a los salientes para saltar de unas a otras. Menos mal que ya tenemos cierta práctica con los saltos. Si no, aquí sufriremos bastante. La segunda pantalla tiene una salida a la izquierda por la que podemos pasar para coger una pócima que hay dentro de unas cajas. Seguimos ascendiendo con saltos largos hasta encontrar, arriba a la izquierda, la salida a una zona ya conocida.

Volvemos casi hasta el principio hasta llegar a la pantalla con las dos columnas y el escudo con forma de escarabajo. Pero, antes de adentrarnos en esa zona, iremos al altar con la cascada de agua para rellenar el frasco de cristal.

«El agua sagrada reclama su lugar».

Con el **agua sagrada** **(16)** iremos al altar del agua que visitamos anteriormente (en la pantalla de la derecha de la de la puerta con el pájaro azul) para hacer nuestra ofrenda a los dioses:

«Los dioses agradecen el agua sagrada que calma su sed. Puedes pasar a su morada».

Tanto hacia la izquierda como hacia la derecha encontraremos el mismo panorama: un enemigo y una verja que bloquea el camino, solo que la verja de la derecha se abrirá gracias a la ofrenda que acabamos de realizar.

Entramos y empezamos yendo hacia abajo, donde acabamos con un encapuchado y abrimos el candado con la llave amarilla. Al romper las cajas recuperamos la **antorcha** **(17)**.

Volvemos arriba y seguimos por el camino superior. En la pantalla de la derecha, vencemos a un renegado para romper las cajas y obtener una nueva pócima para nuestro inventario. Abajo a la derecha hay una **antorcha en la pared** **(18)**. Más tarde tendremos que volver a este lugar porque, primero, tenemos que ir al templo del principio donde estaba el fuego sagrado y encender la antorcha con él.

«Ahora el fuego sagrado va contigo».

Ahora podemos volver a donde estaba la antorcha en la pared y encenderla, lo cual abrirá una puerta que nos permitirá continuar en esa dirección. En la siguiente habitación, medio en penumbra, damos cuenta de dos esqueletos y conseguimos un sabroso muslo de pollo oculto en la vasija de la esquina superior



Estamos en un templo. Aquí sucederán cosas si hacemos las ofrendas adecuadas.



¿Serán las alas de las estatuas lo suficientemente robustas como para aguantar nuestro peso?

izquierda. Ahora ya podemos bajar hasta abajo, venciendo a otros dos esqueletos. Nos descolgamos por la abertura derecha para recoger otro muslo. Volvemos hacia la izquierda, bajamos y rompemos las cajas para volver hacia la derecha. Acabamos con el esqueleto y rompemos las cajas para recuperar el **báculo de fuego** **(19)**.

«El báculo de fuego quiere regresar a su lugar».

Su lugar no es otro que el altar de fuego, situado en la misma zona que el altar de agua que visitamos anteriormente para realizar nuestra ofrenda a los dioses. Así que nos encaminamos hacia allí. Tras ofrecer el báculo en el altar correspondiente, los dioses nos darán su bendición.

«Ya puedes pasar por la puerta del fuego».

Avanzamos hacia la izquierda, dando cuenta de un orco. En la siguiente pantalla encontraremos un esqueleto y un ventanal — sin salida — en la zona central. Cuidado con el fuego sagrado porque moriremos si lo llegásemos a tocar. Vamos a la siguiente pantalla a la izquierda para accionar una palanca. Volvemos y trepamos hasta el piso superior. Acabamos con el esqueleto que está en la plataforma central y, a través del ventanal, llegamos al tejado. En este combate lo más rápido es bloquear el primer golpe y contraatacar rápidamente para hacer que el enemigo caiga de la plataforma.

Rompemos la vasija y obtenemos una nueva arma para nuestro arsenal, el **hacha** **(20)**. Salimos por la ventana del lado derecho, volviendo a la pantalla del fuego sagrado.

«El hacha escondida ahora está en tu poder».

Subimos nuevamente un nivel hasta volver al ventanal por el que accedimos al tejado. A la derecha acabamos con el esqueleto y accionamos la palanca. A continuación vamos a la izquierda y repetimos la operación con el otro enemigo. De esta forma, hemos hecho desaparecer el pedestal con fuego sagrado de la pantalla central que nos impedía progresar.

Bajamos por el hueco que se ha abierto en el suelo. Lo primero de todo, accionamos las dos palancas. Hacia la derecha eliminamos a un renegado y recogemos la **llave amarilla** **(21)** oculta en una vasija. Hacia la izquierda, abrimos la puerta con la llave, acabamos con otro encapuchado y seguimos nuestro camino.

En la siguiente estancia, trepamos apoyándonos en las alas de las estatuas para alcanzar una palanca en la parte superior. Volvemos abajo con cuidado y seguimos a la izquierda para enfrentarnos a un golem. Lo mejor es no darle cuartel, golpeándolo con nuestra hacha hasta vencerlo. Al acabar con él oímos el ruido de un resorte que se ha accionado.

Ahora volvemos a donde estaba la última palanca. Desde la plataforma abajo a la izquierda de esa pantalla, damos dos saltos de fe en esa misma dirección, atravesando sendas pantallas. Ahora estamos en disposición de alcanzar la plataforma y accionar la palanca. Nos dejamos caer y ya vemos un nuevo golem que nos espera impaciente. Peor para él, le damos matarile y la puerta se abre. Hemos llegado a nuestro objetivo, el **tercer fragmento de la espada de Ianna: parte de la hoja** **(22)**.

«Sólo tienes que conseguir otro fragmento para poder tener finalmente en tus manos la espada de Ianna. Definitivamente Dal Gurak ha recuperado su fuerza, y ahora invoca una terrible y oscura magia para intentar rescatar a Asherat desde el infierno. Debo darme prisa para completar la espada, o ya no habrá esperanza».



Hace calor, mucho calor.

En esta zona, o nos hemos convertido en un experto saltador o acabaremos empalados.

Fase 6. La forja de Xshathra

«La forja de Xshathra es un lugar escalofriante. Lugar tradicional de culto al príncipe de la oscuridad, no es extraño que los sirvientes del enemigo la hayan ocupado. Tendré que abrirme paso para recuperar la empuñadura de la espada».

Comenzamos en una plataforma encima del acero candente, de momento sin peligro de caer en él desde ahí. Vamos hacia la derecha y entramos por la puerta. Seguimos en la misma dirección, dando cuenta de un par de orcos, y empezamos a trepar por los salientes para llegar al nivel superior.

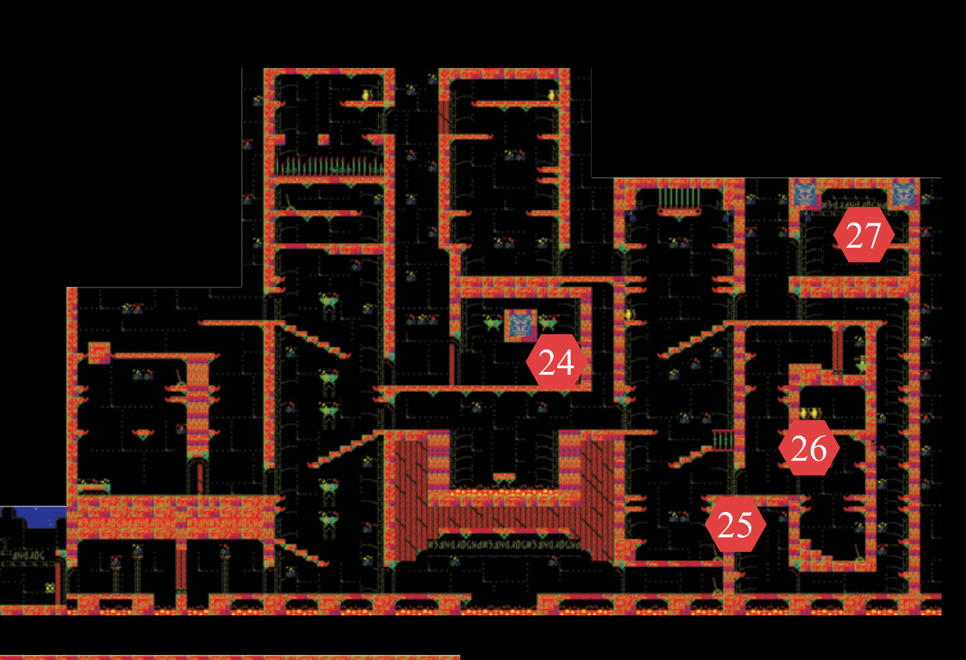
A la derecha hay una caja que contiene una pócima. Podemos cogerla ahora o luego, porque en esa dirección no podemos progresar más de momento. Nos encaminamos a la izquierda con mucho cuidado de no dar un paso en falso. Tenemos que ser muy hábiles para subir a la zona superior y accionar la palanca. Cuando estemos arriba no debemos tener miedo de hacer saltos largos, ya que el techo no nos lo impide en esta ocasión.

Seguimos nuestro camino a la izquierda por la zona superior, donde acabaremos con un par de enemigos. Rompemos las cajas y nos dejamos caer, accionando la palanca para, a continuación, deshacer el camino esta vez por la zona inferior, con saltos complicados sobre la lava. La clave está en encadenar un salto corto desde el borde y uno largo sobre la plataforma móvil.

Volviendo sobre nuestros pasos se habrá abierto una puerta a la derecha. Entramos por ella y llegamos a una sala en la que hay un enemigo sobre un pedestal y, al fondo, unas cajas que contienen una **llave amarilla** (23). Podemos pasar corriendo por encima del pedestal y, así, evitar al enemigo sin necesidad de enfrentarnos a él.

Con la llave en nuestro poder, volvemos a la puerta correspondiente (a la derecha del punto inicial de esta fase), la abrimos y entramos. Encontraremos un enemigo que abatir y una puerta que se abre y cierra, así que habrá que sincronizar nuestro salto con su movimiento. En la siguiente estancia nos aguarda un encapuchado.

Continuamos hacia la derecha. Lo siguiente que afrontaremos será un salto sobre la lava con una plataforma móvil. Ya hemos hecho al-



23

guno parecido en fases anteriores. Lo mejor es colocarnos lo más al borde posible y encadenar salto corto y salto largo sincronizados con el movimiento de la plataforma. Seguimos una habitación más hacia la derecha, damos cuenta del enemigo y accionamos la palanca.

Volvemos atrás y ahora sí, ascendemos. Salimos por la primera puerta de la izquierda para matar al encapuchado, romper el obstáculo a la izquierda y poder accionar la palanca que está un poco más abajo a la derecha. Volvemos y subimos hasta arriba del todo, donde un nuevo enemigo custodia otra palanca.

Bajamos un poco hasta la primera puerta que encontremos a la derecha. Aquí nos espera un enemigo enjaulado, así que rompemos los barrotes con nuestra arma y nos enfrentamos con este esbirro de Dal Gurak. Al derrotarlo obtendremos la **llave verde** (24).

Volvemos, seguimos descendiendo y accedemos por la segunda puerta que encontremos a la derecha. Nuevamente nos toca cruzar un gran foso con lava en el fondo a base de saltos precisos. En este caso, dos saltos largos desde sendos bordes.

Ascendemos por el saliente de la izquierda para recoger una poción en la siguiente pantalla, oculta en una vasija. Subimos un poco más y salimos por la puerta izquierda. Acabamos con un renegado y proseguimos nuestro ascenso. Para llegar arriba del todo, tendremos que usar el salto corto desde la plataforma de la derecha. Parece que no, pero llegaremos a agarrarnos a la de la izquierda por los pelos. Aniquilamos al encapuchado y recogemos un muslo de pollo del interior de la vasija. Rompemos las maderas que hay en la pared de la izquierda y, desde el borde, damos un salto largo de fe en esa dirección. En la siguiente pantalla, es fundamental la precisión y la coordinación de los saltos para poder llegar a la vasija que contiene una poción como recompensa.

Desandamos el camino pero ahora salimos por la primera puerta de la derecha que nos encontremos debajo de la torre con la zona de barrotes cerca del techo. Bajamos por la zona estrecha y luego hacia la izquierda para encontrarnos con un interesante cofre que contiene **el último fragmento de la espada de Ianna** (25).

«Por fin, el último fragmento de la espada de Ianna. Con ella seré capaz de mandar definitivamente a Dal Gurak al infierno».

Volvemos al punto de partida y seguimos bajando por las escaleras, todo lo que podamos hasta llegar a una palanca custodiada por un enemigo. Le damos a probar nuestra hacha y accionamos el resorte. Subimos una pantalla y rompemos el obstáculo que bloquea el acceso a la derecha. Bajamos todo lo posible para empujar una palanca y luego aprovechamos para romper la caja, en la que encontraremos un muslo de pollo.

Continuamos subiendo por los salientes, necesitando dar un salto de fe a la izquierda y luego nuevamente a la derecha para poder recoger un hacha (por si no la traíamos de antes):

«Con este hacha a dos manos mis enemigos volverán al hoyo del que nunca debieron salir».

Habremos visto una puerta abrirse junto a unas vasijas y unas cajas. Para llegar hasta ahí debemos volver a la zona estrecha de salientes por la que descendimos y ascendimos con anterioridad. Una vez allí

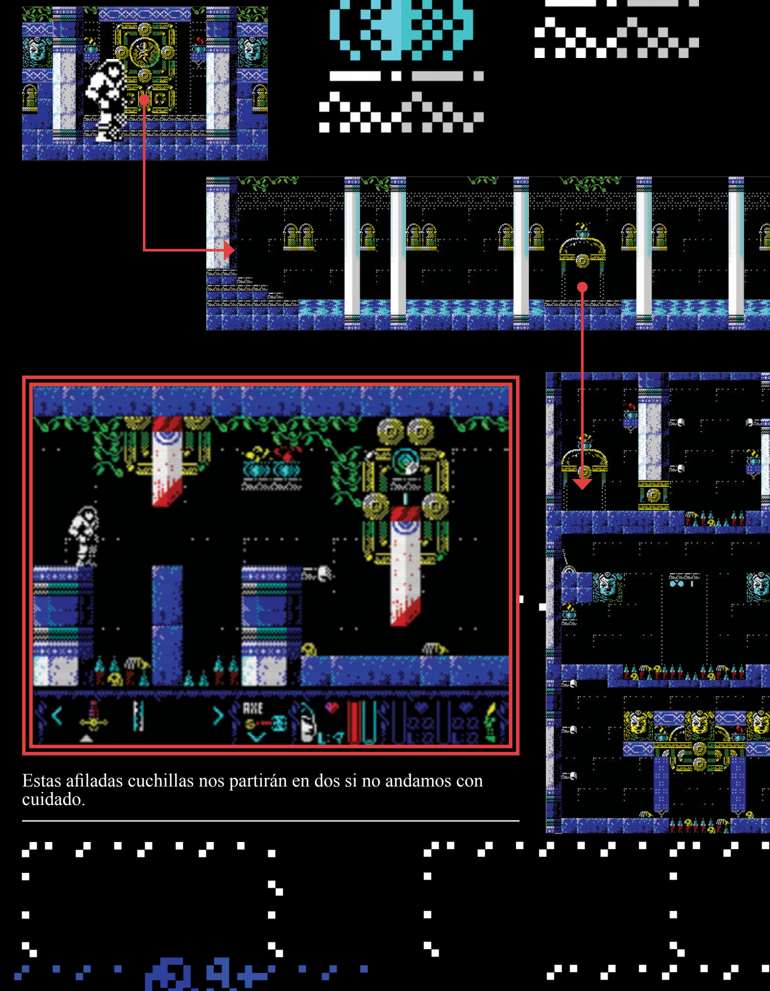
«La corona del Rey Demonio debe volver a su lugar».

Recogemos la **corona** (26) y nos encaminamos a depositarla donde procede.

Falta obtener la llave roja. Veamos cómo. Tenemos que subir a la torre que tiene la jaula con el orco encima. Nos colgamos del saliente justo debajo del chorro de fuego. Esperamos a que desaparezca y, rápidamente, subimos, nos giramos y saltamos para engancharnos del saliente superior. Esperamos a que el enemigo vaya hacia el otro lado de la plataforma para subir. Acabamos con él intentando no tirarlo a la plataforma inferior derecha porque, si no, ahí nos costará mucho más vencerlo. A continuación, nos dejamos caer y, en cuanto el personaje se recomponga, nos descolgamos por el saliente de la plataforma. Ya podemos continuar hacia la derecha. Pero, cuidado, no caminando, sino haciendo un salto largo de fe. En esta zona encontraremos un par de enemigos. Cuidado con el chorro de fuego al subir a la zona superior. Al vencerlos obtendremos la codiciada **llave roja** (27).



Liberad al Golem, que probará el frío acero de mi hacha.



Estas afiladas cuchillas nos partirán en dos si no andamos con cuidado.

Ahora podemos volver al punto de partida una vez más, ya que a la izquierda está la puerta que abre esta llave. La abrimos y nos encontramos con un enemigo de los grandes (una especie de lucifer) al que aniquilamos sin piedad. En la siguiente habitación procuramos que las puertas que se abren y cierran no nos aplasten al pasar por debajo. Seguimos a la derecha y acabamos con un nuevo enemigo grande. En la siguiente nos espera un esqueleto, del que también daremos cuenta. Abajo a la izquierda hay una efigie en la que podemos depositar la corona, lo cual hará aparecer un saliente que nos permitirá ascender.

Salimos de la torre por la primera puerta que encontremos a la derecha. Acabamos con un esqueleto y descendemos para, después de enfrentarnos a otro de ellos, recuperar una nueva corona de dentro de un cofre. Volvemos a la torre para seguir subiendo hasta encontrar una salida a la izquierda. Damos un salto largo de fe en esa dirección y acabamos con el esqueleto que nos esperaba al otro lado. Subimos por el saliente y colocamos la corona que hemos recogido (la corona se coloca agachándonos con el objeto seleccionado).

Volvemos a hacer el salto de fe, esta vez hacia la derecha, y nos descolgamos por la plataforma para romper la puerta de madera con nuestra arma. Nos dejamos caer y volvemos a subir un poco para volver a salir por la puerta de la derecha. Ahora sí, ascendemos y sincronizamos nuestro salto con la plataforma móvil para llegar al otro lado. Desde aquí haremos un salto largo de fe a la izquierda para llegar a una zona con un nuevo cofre y pinchos en la parte inferior. ¡Mucho cuidado! Recogemos la corona de dentro del cofre y desandamos nuestros pasos hasta la puerta de madera que rompimos con anterioridad.

Desde aquí, damos un nuevo salto de fe a la izquierda. Descendemos por los salientes y colocamos la corona en la efigie del suelo, de manera que aparece una abertura por la que podemos descender. Nos vamos descolgando hasta llegar al suelo y acabar con el esqueleto que por allí patrulla. Salimos por la izquierda para acceder a una nueva torre.

Vamos ascendiendo entre las jaulas de los prisioneros hasta llegar arriba y salir por la izquierda. Nos espera un enemigo de los grandes al cual daremos su merecido. En la siguiente estancia nos aguarda un encapuchado al que aplicaremos el mismo tratamiento. Subimos y aplicamos la misma táctica contra el esqueleto que nos aguarda. Seguimos avanzando y en la siguiente habitación no es uno, sino dos los esqueletos que la custodian. Acabamos con ellos y descendemos. En la siguiente habitación hay una vasija que oculta una poción. Nos descolgamos y, en la siguiente estancia nos espera otro esqueleto. Continuamos nuestro camino hasta llegar a la puerta que abre la llave verde. ¡Ánimo!, que ya está casi hecho.

«Con el último fragmento de la espada podré pasar».

Aquí nos espera el jefe final, un minotauro. Tras vencerle recogemos la llave araña y continuamos hacia la derecha.

«Ha llegado el momento. Dirígete al templo de Ianna, y comprueba si eres digno de empuñar su espada».

Fase 7. El Templo de Ianna

«El Templo de Ianna, allí donde mi destino debe cumplirse. Espero que la diosa me considere digno y me conceda su don».

Esta fase la empezamos con las cuatro piezas de la espada de Ianna en el inventario. Las puertas del templo se abren y nos adentramos en su interior.

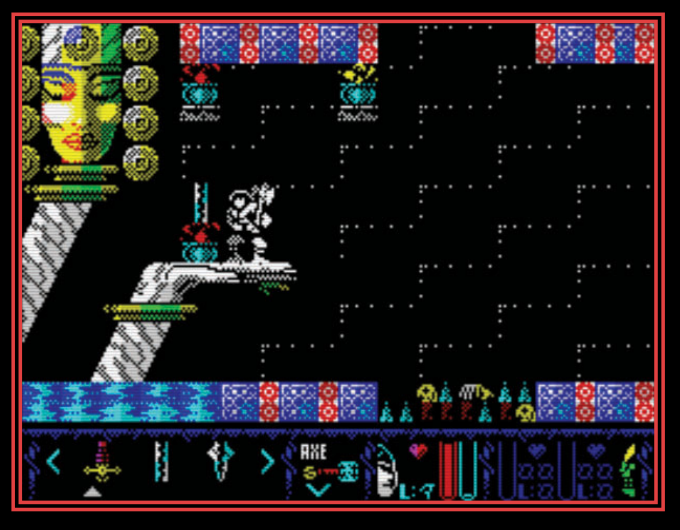
Estamos en una zona con agua en el suelo y cinco puertas, la tercera de las cuales está cerrada. Si morimos, el punto de control está en la entrada de cada puerta.

Entramos por la primera de ellas. Rompemos el bloqueo con nuestra espada y avanzamos hacia la dere-

cha, trepando por los salientes. En la siguiente pantalla, nos descolgamos por el primer saliente y seguimos hacia la izquierda. Sincronizamos nuestros saltos (cortos, porque si los hacemos largos tropezaremos con el techo) con la plataforma móvil para llegar hasta la palanca y accionarla, lo que abrirá una compuerta en el suelo. Usamos la plataforma móvil para bajar y nos descolgamos por el agujero recién hecho.

Aquí tendremos que pasar corriendo hacia la derecha para evitar que las puertas nos aplasten. En la siguiente pantalla ofreceremos la **empuñadura (28)** de la espada a la diosa.

«La diosa acepta tu ofrenda: esta parte de la espada queda en su poder».



La diosa nos ayudará a forjar de nuevo su espada.

Desandamos el camino (usando salto largo para subir a la plataforma móvil) y volvemos al principio.

Entramos por la segunda puerta. Tenemos que avanzar hacia la derecha, pero esta vez necesitamos ir corriendo y hacer los saltos del tirón porque, si no, los bloques que caen del techo nos dejarán bloqueados. Cuando lleguemos al final, tomamos un poco de aliento antes de dejamos caer. Una vez abajo, sin detenernos, tendremos que repetir la misma operación pero en dirección contraria: ir corriendo y saltando hasta llegar al otro lado.

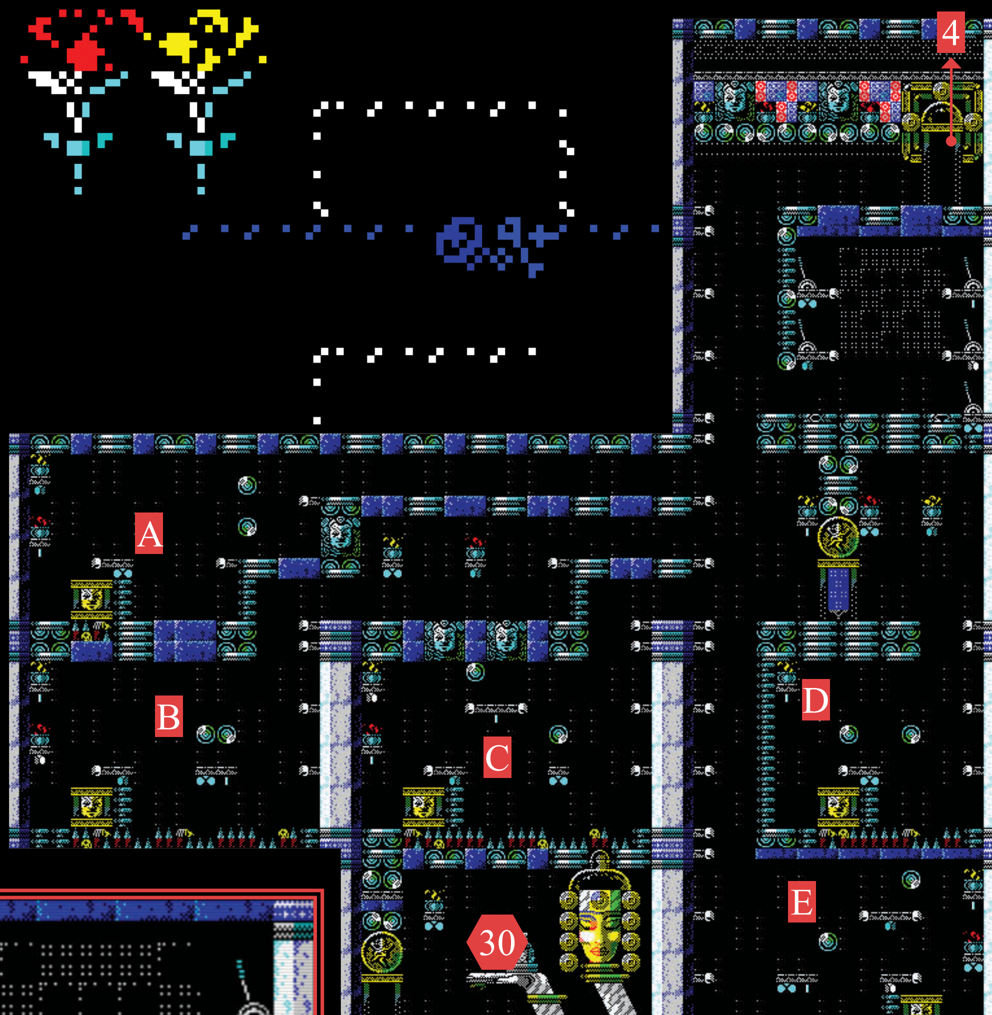
Nos encaramamos a la mano de

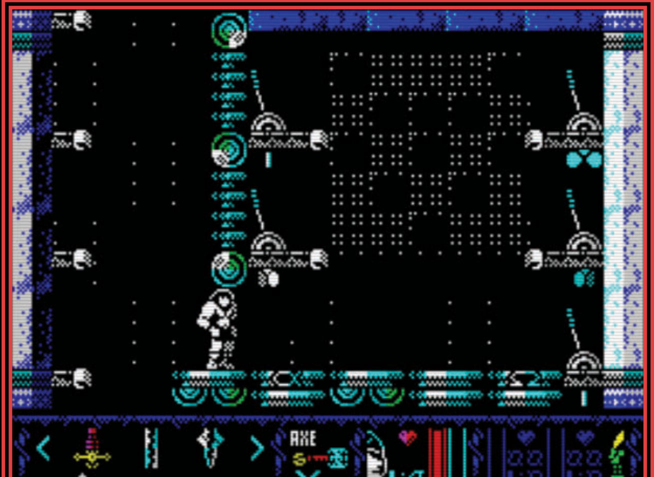
la diosa e hincamos la rodilla para ofrecerle una de las partes de la **hoja de la espada (29)**.

«La diosa acepta tu ofrenda: esta parte de la espada queda en su poder».

Tendremos que volver a repetir la carrera, esta vez hacia la derecha, para llegar a una nueva puerta que se ha abierto y que nos devolverá a la entrada de esta zona del templo.

Entramos por la cuarta. Saltamos hasta el lado izquierdo y nos descolgamos. Vemos una habitación con 5 palancas. La clave está en averiguar para qué sirven las palancas. En el suelo vemos unas marcas: alfa y omega (el principio y el fin). En la pared hay cinco filas de marcas, cada una de las cuales se corresponde con la habitación que gestionan las palancas. En negro, hay que dejar la palanca a la izquierda. En trama blanca, a la derecha. Las palancas se numeran en sentido horario empezando por la de abajo a la izquierda. Lo que tenemos que hacer es colocarlas según las instrucciones de la pared, ir a la habitación en cuestión y destruir la caja con la cara. Encontraréis la solución en el recuadro de la página siguiente.





Estas palancas supondrán un reto a nuestra inteligencia.

También es muy importante tener cuidado a la hora de movernos por esta zona para no sufrir una caída vertical.

Una vez destruidas las cinco cajas se abre la puerta azul, que nos da acceso al altar de la diosa. Allí nos arrodillamos una vez más para ofrecerle otra parte de la **hoja de la espada (30)**:

«La diosa acepta tu ofrenda: esta parte de la espada queda en su poder».

Entramos por la quinta puerta. Avanzamos hacia la derecha, esquivando las dos grandes cuchillas que amenazan con decapitarnos y nos descolgamos hacia el nivel inferior. Nos dirigimos hacia la izquierda mientras seguimos esquivando cuchillas. En la siguiente pantalla podemos hacer un salto corto desde el saliente para tomarnos un respiro entre cuchilla y cuchilla. Seguimos hacia la izquierda, ya sólo nos queda una pantalla más antes de llegar a la diosa.

Nuevamente nos arrodillamos ante Ianna para ofrecerle la **punta de la espada (31)**.

«La diosa acepta tu ofrenda: esta parte de la espada queda en su poder».

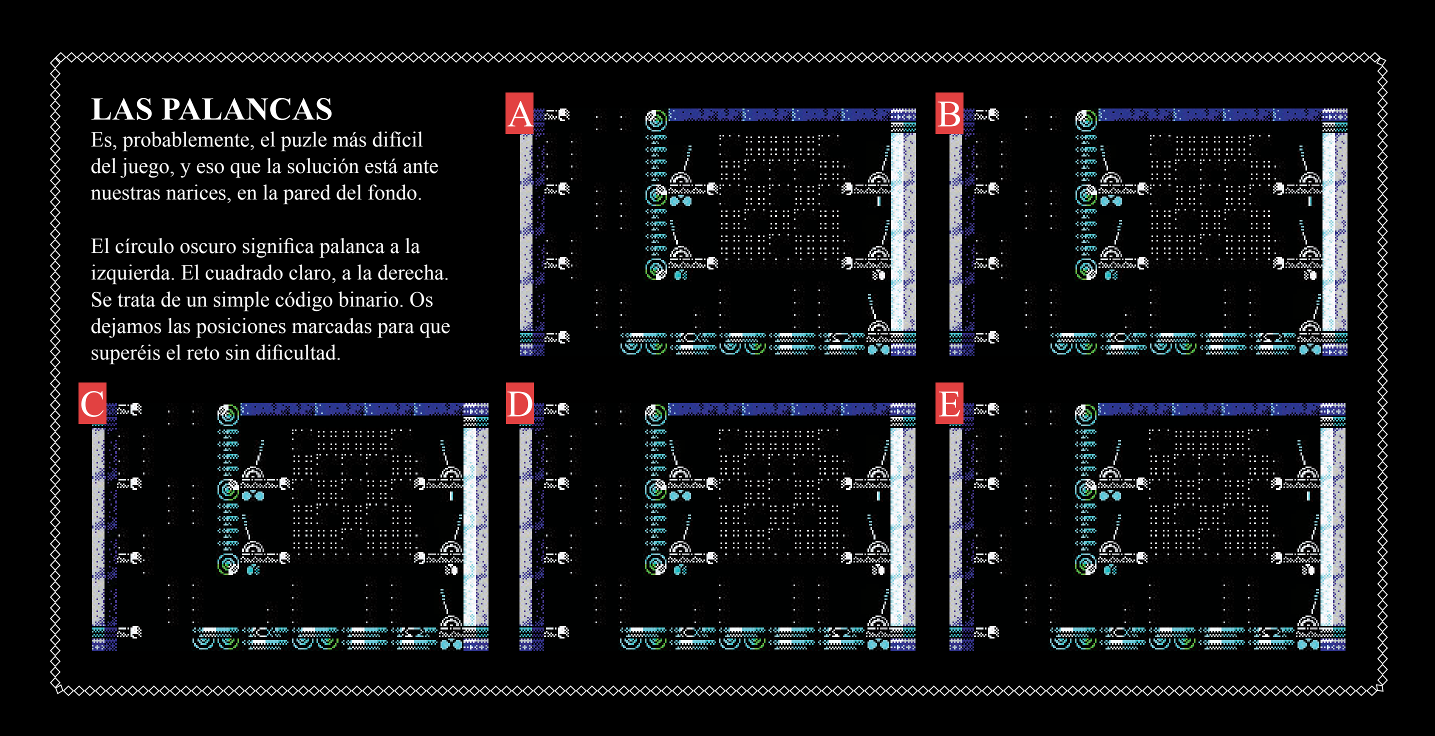
Deshacemos el camino y volvemos al principio. Ahora ya podemos entrar por la puerta central.

«Por fin las cuatro partes de la espada de Ianna están juntas».

LAS PALANCAS

Es, probablemente, el puzle más difícil del juego, y eso que la solución está ante nuestras narices, en la pared del fondo.

El círculo oscuro significa palanca a la izquierda. El cuadrado claro, a la derecha. Se trata de un simple código binario. Os dejamos las posiciones marcadas para que superéis el reto sin dificultad.



La espada se forja de nuevo:

«Jarkum, has demostrado ser capaz de derrotar a los sirvientes del enemigo. Dal Gurak vuelve a esconderse en su torre de la hechicería, ve y mándale al infierno. Tienes poco tiempo, cada día que pasa es más poderoso, y pronto será capaz de resucitar a Asherat. Si eso ocurre, ni siquiera mi espada será esta vez capaz de ayudar al mundo».

Fase 8. La torre de hechicería de Dal Gurak

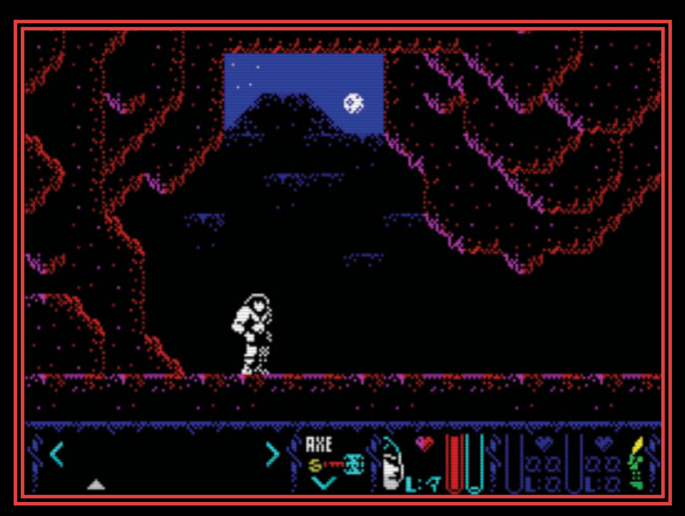
«La torre de hechicería de Dal Gurak. Aquí es donde se esconde el enemigo. Que la diosa guíe mi brazo y me conceda fuerzas para cumplir mi misión».

Lo primero es empuñar la espada de Ianna (Blade), con la que infligiremos el mayor daño posible a nuestros enemigos.

Nos encaminamos a la derecha. Derrotamos al orco mayor y tomamos el camino de abajo. En la siguiente pantalla nos descolgamos y vamos a la izquierda. Acabamos con otros dos orcos más, lo cual hará desaparecer la roca que bloquea el acceso a la palanca. La accionamos. Volvemos al punto inicial y tomamos esta vez el camino superior.

Podemos optar por matar al orco o huir de él y seguir hacia la derecha. En la siguiente estancia, opcionalmente vamos por abajo, le damos matarile al guardián y rompemos la caja para obtener una poción. Subimos, vencemos al otro orco y atravesamos la verja que se abrió con la palanca anterior. Encontramos un nuevo orco mayor custodiando otra palanca. Aquí es mejor no dudar y saltar a la plataforma donde se encuentra para acabar con él, porque si no se pondrá "en guardia" y nos costará más vencerlo.

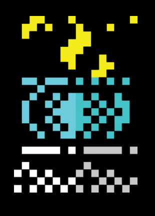
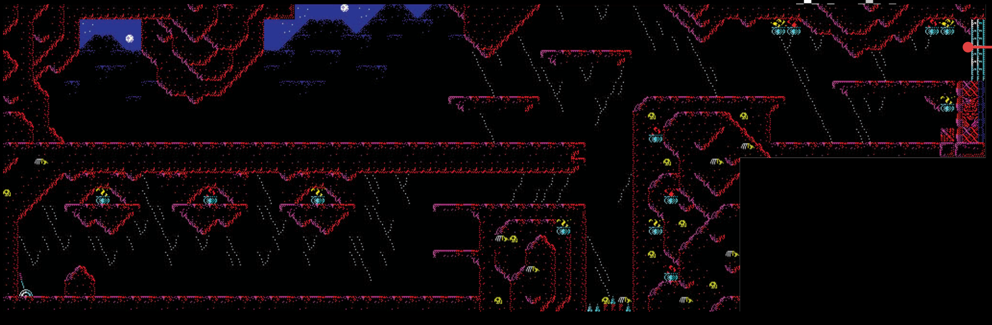
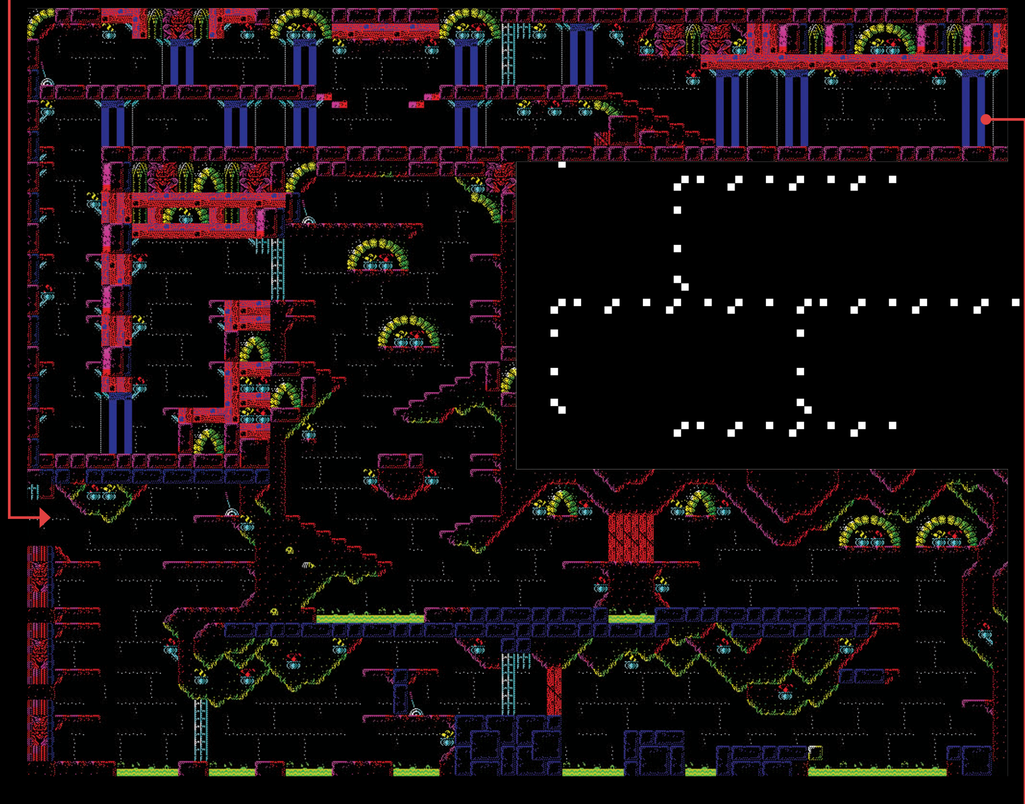
Accionamos la palanca y nos descolgamos por los salientes del lado izquierdo (si lo hacemos por el del lado derecho moriremos despeñados). Seguimos hacia la derecha saltando sobre los pozos de efluvios malignos y atravesando la verja. En la siguiente pantalla, un poco más de lo mismo: matamos o esquivamos al guardián orco y abrimos la verja con la palanca. Seguimos a la derecha, rompiendo un muro de madera y dando cuenta del enemigo. Si se cae a la lava él no muere, pero podemos seguir adelante tranquilamente (si salimos de la pantalla y volvemos a entrar veremos que ha vuelto a su ubicación de partida encima de la roca).



Un bonito paisaje a la entrada de la torre de la hechicería. La calma que precede a la tempestad.

En la estancia siguiente debemos sincronizar nuestros saltos (largos) con la plataforma móvil para cruzar la lava y, a continuación, ascender por los salientes. Seguimos hacia la izquierda y damos cuenta de un nuevo orco mayor. En la siguiente habitación rompemos un muro de madera y acabamos con otro guardián. Más a la izquierda nos espera un nuevo enemigo y, tras acabar con él, comenzamos la ascensión. Tenemos que ir por el lado derecho para llegar arriba del todo y, tras dar cuenta del orco que la vigila, accionar la palanca que abre la verja. Volvemos sobre nuestros pasos y, ya sí, subimos por la izquierda para cruzar la puerta que se ha abierto.

Nos descolgamos y, al llegar abajo, nos enfrentamos al caballero renegado. Subimos por el lado izquierdo

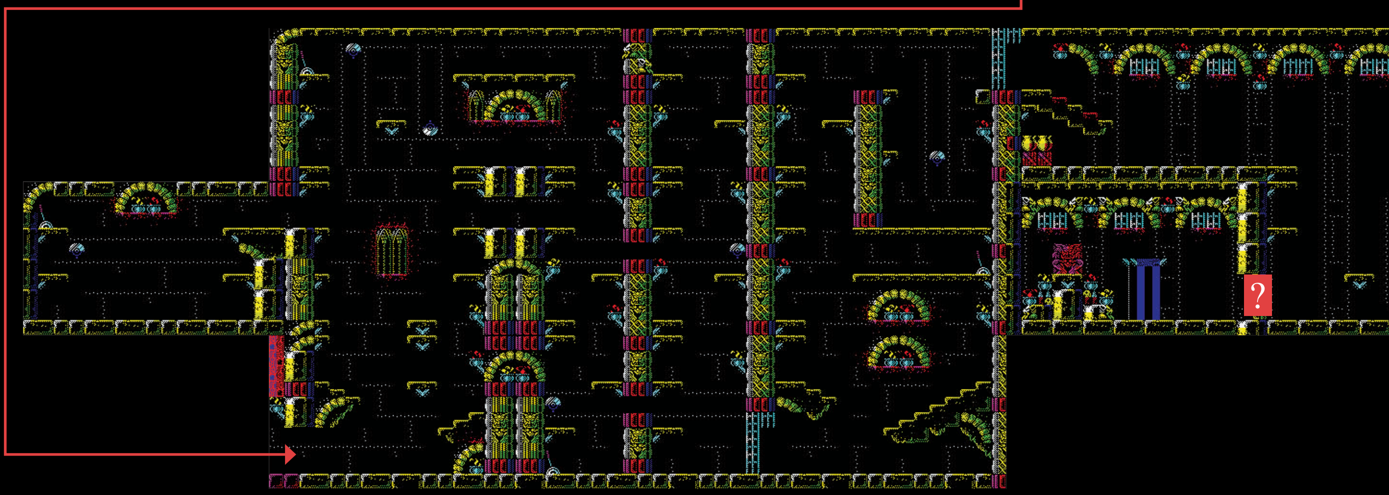
alternando salientes. Nos enfrentaremos a tres renegados más para llegar a la palanca que estamos viendo arriba a la izquierda y accionarla. Antes de cruzar la verja, podemos ir por el camino de abajo y romper una caja para obtener un muslo de pollo que seguramente le vendrá bien a nuestra barra de energía.

Ahora sí, seguimos a la derecha y, en la siguiente habitación, acabamos con un golem. A continuación nos adentraremos en una zona nueva de la guarida de Dal Gurak.

Damos cuenta del encapuchado y comenzamos la ascensión. Cruzamos al lado izquierdo porque hay que salir por el primer hueco que encontremos en ese lateral para acceder a una habitación en la que debemos accionar una palanca, custodiada por un renegado y una cuchilla circular móvil bastante peligrosa. A continuación, volvemos y seguimos subiendo, para accionar la palanca que está en la esquina superior izquierda de la estancia.

Ahora bajamos, cruzamos al lado derecho y seguimos en esa dirección. Bajamos hasta abajo, descolgándonos por el lado izquierdo, pero por las plataformas de la derecha, para accionar la palanca que está en el suelo. ¡Mucho cuidado con las cuchillas giratorias!

Volvemos y subimos hasta arriba del todo, donde habrá desaparecido el trozo de pared que nos impedía cruzar al lado derecho. El salto hasta la zona central ha de ser corto para no golpearnos contra el techo y morir. Nos descolgamos por la platafor-





Dal Gurak nos desafía. Veremos si su espada está a la altura.



Finalmente hemos conseguido doblegar al mal, ¿para siempre?

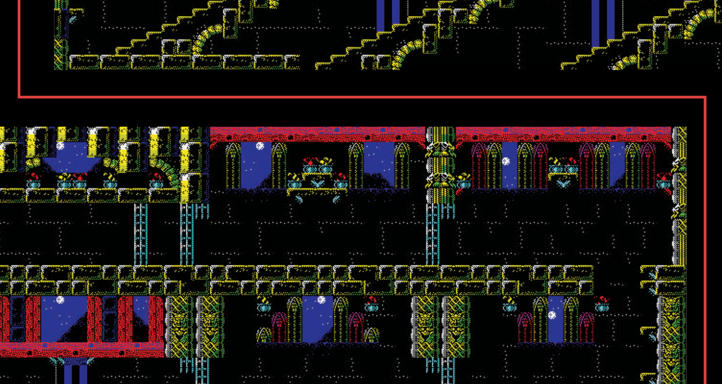
ma del lado izquierdo y seguimos bajando, deteniéndonos siempre cada vez que entremos en una nueva habitación para poder sincronizar nuestros movimientos con los de las cuchillas giratorias. Llegamos hasta la verja que abrimos con anterioridad y la cruzamos.

Al otro lado damos cuenta de un caballero renegado y volvemos a subir, accionando una palanca por el camino. Cruzamos a la derecha y nos descolgamos por los salientes para acabar con el encapuchado que ya habíamos visto en la habitación anterior. Al morir aparecerá un nuevo saliente en el que podremos apoyarnos al saltar para entrar por la verja que se había abierto en la parte superior derecha.

Proseguimos a través de la verja, acabamos con un nuevo encapuchado y recogemos la poción oculta en las cajas y vasijas. Seguimos a la derecha. Nos descolgamos y, en la pantalla inferior, accionamos la palanca. La pared de la esquina inferior izquierda puede romperse. Si accedemos, encontraremos una sorpresa.

Subimos por el lado derecho (cuidado con la cuchilla giratoria) y atravesamos la puerta que se ha abierto. En la siguiente pantalla nos esperan dos renegados, el segundo de ellos detrás de una puerta que se abrirá al derrotar al primero. No he podido evitar acordarme de *Star Wars Ep.1* en este momento.

En la siguiente sala nos aguarda un demonio. Lo exterminamos sin piedad y seguimos nuestro camino para enfrentarnos a continuación con un golem. Se nota que Dal Gurak está cerca; esto está infestado de sus esbirros. Saltamos a la derecha del todo y nos descolgamos por el saliente.



Acabamos con el renegado y con su compañero que aparece sorpresivamente de la nada. Continuamos a la izquierda. En la siguiente habitación se repite la operación pero con dos orcos mayores. A continuación nos espera un demonio, al cual le administramos la medicina de nuestra espada, intentando matarlo sin que caiga por el agujero que se encuentra detrás de él.

Saltamos al lado izquierdo y nos descolgamos hasta abajo del todo. A continuación, enfilamos las larguísimas escaleras que nos conducen a la estancia donde nos espera Dal Gurak.

«Bienvenido, mortal. Te estaba esperando. Gracias por traerme la espada de la diosa. Me será muy útil para mis propósitos. Porque no tengo ninguna necesidad de resucitar a Asherat, bárbaro iluso. Yo mismo puedo dominar el mundo sin ayuda de nadie, una vez acabe contigo y me apodere de la espada».

Este enemigo es mucho más difícil que cualquiera de los que nos hemos encontrado hasta ahora. Lo primero que tendremos que hacer, si no lo hemos hecho antes, es empuñar la espada de Ianna (Blade) porque, si no, no le haremos ni cosquillas.

Dal Gurak se teletransporta. La táctica para vencer consiste en subir a la plataforma donde aparece y darle con la espada a la par que esquivamos los orbes que nos lanza. O bien intentar acorralarlo en una esquina antes de que se teletransporte, aunque esto es más complicado y no merece la pena arriesgar. Con algo de paciencia conseguiremos vencerlo.

«Maldito bárbaro, no entiendo cómo has podido vencerme… Pero juro que algún día volveré más fuerte que nunca y te derrotaré».

Hemos completado nuestra misión.

«El caos ha sido expulsado y la diosa Ianna está agradecida.

Vuelve con tu pueblo, fiel guerrero, y vive tranquilo. Custodiaré la espada, pues el mal no descansa.

Regresar al hogar es la mayor recompensa, y la paz el bien más preciado».


la historia de 3dfx y los arcade



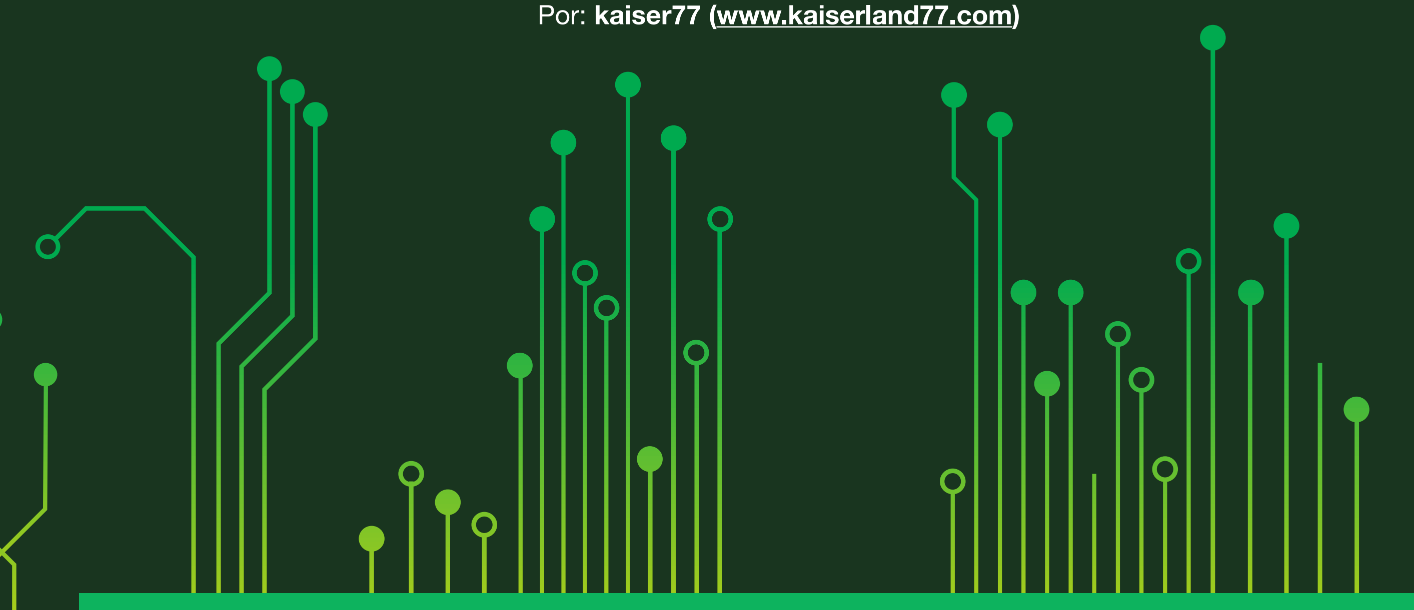
En el anterior número hablamos de cómo 3Dfx estuvo cerca de entrar en el mundo de las consolas de la mano de SEGA. En esta ocasión nos centraremos en su repercusión en el mundo arcade.

Desde hace años, la mayoría de los arcade suelen basarse en ordenadores con componentes o carcasas custom, pero a finales de los 90 era todo lo contrario. La llegada de las 3D marcó un antes y un después en el coste y en la programación de los juegos, lo que hizo que todas las empresas buscaran soluciones más baratas, rentables y fáciles de implementar - ahí surgiría la idea (o la necesidad) de usar ordenadores compatibles. Y qué mejor que trabajar con la empresa del momento, la empresa que había revolucionado las 3D, y que estaba llamada a dominar el mundo: 3Dfx.

En este especial haremos un repaso de todos los juegos, lanzados o prototipos, que corrieron sobre hardware de 3Dfx. Pido disculpas de antemano por las posibles incorrecciones, pues hay poca información disponible, especialmente en términos de datos concretos sobre ventas y fechas de lanzamiento en los arcade.

Como en el artículo anterior, he dejado ciertos términos sin traducir para que se entiendan mejor.

Por: **kaiser77 (www.kaiserland77.com)**



Fe de erratas: El problema de buscar y buscar es que siempre te queda algo por investigar o por decir, y por desgracia a mí me pasó. En el artículo del número anterior, reflejé que la Dreamcast de 3Dfx tendría una Voodoo 2 o Banshee *tuneada* pero no, parece ser que era una Voodoo3 a medida. Esto implica bastante cosas, la primera es decir que la Dreamcast de 3Dfx sería mucho más potente de lo que vimos, la segunda que podía haber dado mucho dinero a la empresa en la época cuando empezó con problemas, y la tercera, que es suposición mía, es que explicaría por qué lanzaron la Voodoo3 así; tendrían demasiado I+D invertido y había que sacar algo de él. También dicen que la principal razón para que ganara el proyecto de Japón era que Sega Japón quería su proyecto y no el de 3Dfx, hablan lo que pasó con EA y algunas cosas más, pero eso os lo dejo a vosotros...

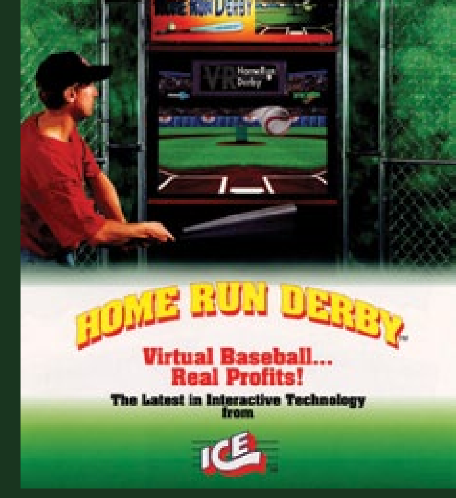
https://goo.gl/zF2soq

La historia de 3Dfx en los arcade empezó oficialmente en 1995, con la venta de Atari Games a WMS Industries por parte de Time Warner. Esta venta hizo que enfocasen sus esfuerzos al desarrollo de videojuegos. En ese momento Williams (Midway) estaba trabajando con 3Dfx, una pequeña *start-up* que se había separado de Silicon Graphics; cuando Atari llegó, se unió a Williams e integraron el chip gráfico de 3Dfx para crear un sistema llamado "Phoenix" un año después. Con el tiempo, el chip de 3Dfx se hizo más pequeño, barato y potente, dando acceso a muchas más opciones y haciéndolo muy interesante para sus fines, pero por desgracia el desarrollo del hardware fue más lento de lo que esperaban. Había que tener en cuenta que ellos estaban creando el primer 3D para el gran público, y esto hacía que el objetivo no fuera algo estático.

3Dfx comenzó a fabricar hardware y chips para arcade antes de entrar en el mercado del PC, pero el hecho de que fabricase los chips para las placas Obsidian creo nerviosismo en algunos de sus clientes. Por esta razón, el 31 de marzo de 1997 se creó la empresa Quantum3D, separándola de 3Dfx para poder entrar en el mercado de simulación, arcade y High-End (gama alta), mientras que 3Dfx continuaría como un proveedor de chips para el mercado de PC. Quantum3D sigue existiendo hoy en día.







Arriba: Una placa de Incredible Technologies para el juego de golf *Golden Tee Fore*. Sobre estas líneas y derecha: *Home Run Derby* fue el primer juego arcade en incorporar la tecnología de 3Dfx.

El béisbol: ¿un pionero?

Pero no nos adelantemos a los acontecimientos y volvamos al 16 de mayo del 1996, día del anuncio oficial de la primera máquina arcade que usó el chip Voodoo de 3Dfx. Ésta no es otra que *Home Run Derby*, un juego de béisbol desarrollado por Immersia, subsidiaria de Interactive Light y que sería presentado en el E3. Un juego que fue creado antes de que se estableciera la OAA (Open Arcade Architecture) de Intel, una arquitectura que permitía hacer un arcade con una configuración modular, conversiones (casi) directas de PC, y actualizaciones sin grandes desembolsos.

Con la frase «Por primera vez, los fanáticos del béisbol realmente pueden sumergirse en una aventura 3D», Kristin Montgomery, gerente de ventas del mercado de entretenimiento, anunciaba un juego donde el jugador entraba en una jaula y jugaba a través de los mismos movimientos que haría un jugador real. El juego fue lanzado en junio de 1996 con 500 unidades para todo Estados Unidos, aunque algunas acabaron siendo enviadas a otros países como Japón.

Lo más interesante de esta máquina es que la interfaz Jamma fue hecha por 3Dfx, y nos muestra el componente más viejo de 3Dfx que se conoce: de 1995, nada menos. Sería el comienzo de un gran negocio, porque funcionó tan bien que Quantum3D siguió ven-





Arriba: Un kit de Obsidian. *Imagen: thedodgegarage.com.* Sobre estas líneas: una de las primeras placas arcade de 1995 en las que aparece grabado el nombre de 3Dfx. *Imagen: thedodgegarage.com.*



POD supuso una pequeña revolución a mediados de los 90 gracias al uso de las tarjetas con chip 3Dfx y a la compatibilidad MMX. En las capturas *POD Gold* compatible con los ordenadores actuales.



diendo Jamma hasta bien entrado el año 1998.

Este juego también fue uno de los primeros arcade —quizás el primero— que podía actualizarse. Esta actualización fue lanzada a principios de 1997 y permitía usar el denominado «Pitcher's Duel Tournament Edition». Para hacerlo, sólo se pedía un lector de CD y algunas pegatinas para la cabina.

SERÍA EL COMIENZO DE UN GRAN NEGOCIO. FUNCIONÓ TAN BIEN QUE QUANTUM3D SIGUIÓ VENDIENDO JAMMA HASTA BIEN ENTRADO EL AÑO 1998

Antes de esta presentación, en febrero del 1996 se lanzaba el juego *POD* en PC, un juego de carreras bastante famoso en la época que se quedó cerca de tener una versión para recreativa con 3Dfx, pero cuando se estaba estudiando el proyecto, el hardware de 3Dfx seguía avanzando en dos vertientes distintas, en Atari y Midway. La primera fue la placa 'Seattle', una unidad simple de memoria de textura (TMU - texture management unit) que usarían *Mace: The Dark Age* y *Wayne Gretzky's 3D Hockey*; la segunda sería 'Flagstaff', placa con dos TMU y la SPU Cage, una placa propietaria de sonido que daba 16 canales de 16 bits. Esta modificación provocó cambios que resultaron en la renovación de la cadena de producción.

Cambios que se mostraron en octubre del 1996, cuando se lanzó la placa 'Atari FLAGSTAFF' con el juego *San Francisco Rush*. Tenía una CPU MIPS R5000 a 200 MHz con un bus de 50 MHz, 8 MB de RAM y 512 kB de *boot-rom*. Los datos del juego estaban en un disco duro IDE controlado por un chip PC87415VCG y los gráficos corrían a cargo de un flamante chip Voodoo Graphics en una placa dual TMU con 10 MB de RAM, 2 MB para el *frame buffer* y 4 MB para cada TMU. Además, permitía conectar hasta cuatro máquinas para jugar a la vez, pero éste sería el primer juego de muchos otros que lo permitirían.

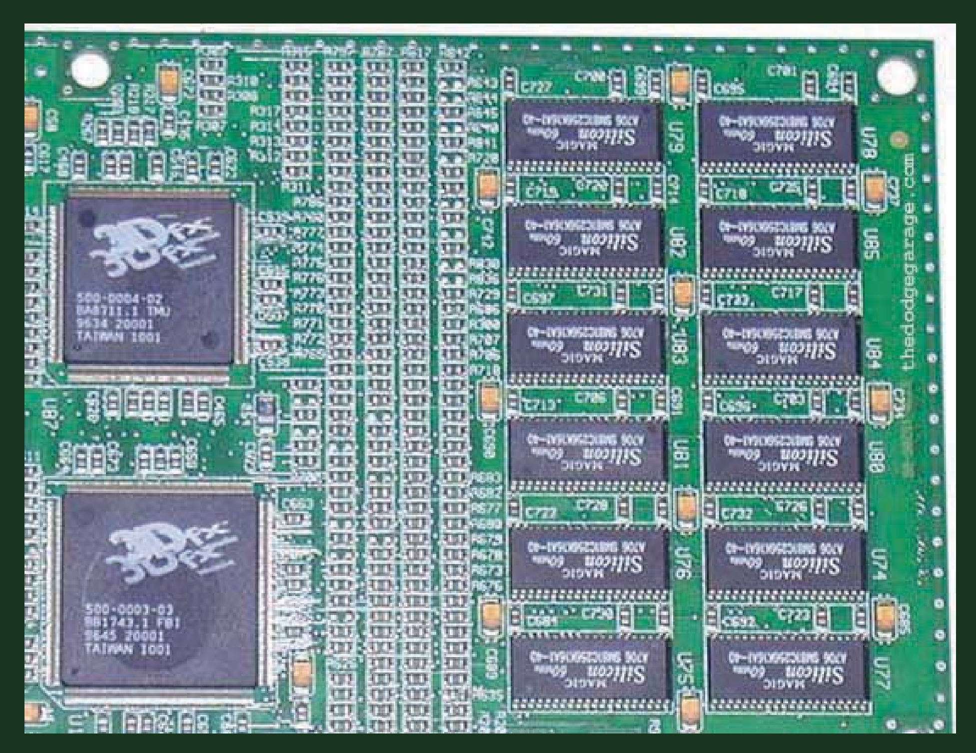
En ese mismo mes veía la luz *Wayne Gretzky's 3D Hockey*, pero con la otra placa, la 'Atari PHOENIX', siendo el único juego que la usó. Sus características eran una CPU MIPS R4700 a 100 MHz con bus de 50 MHz, 4 MB de RAM y 512 kB de *boot-rom*. La gráfica era bastante inferior, en este caso una 3Dfx con 2 MB de *frame buffer* y 4 MB de TMU. El juego, como antes, llega en un disco duro IDE controlado por un chip PC87415VCG.

Un año después, en 1997, Acclaim intentó crear su primer juego basado en 3Dfx: *Magic The Gathering: Armageddon*, un juego que se quedó en

CONVERSIONES A MANSALVA EN N64

Muchos de estos juegos que utilizaban placas 3Dfx en arcades fueron convertidos con mayor o menor fortuna en N64. Midway no dejó de buscar en su fondo de armario para sacar cartucho tras cartucho de sus 'éxitos' en salones arcade. El hardware de Nintendo compartía ciertas similitudes con los procesadores de estas placas, así como los efectos gráficos que incorporaba el hardware (filtrado de texturas, mapeado bilinear, etc.). *San Francisco Rush*, *California Speed* o *Mace* (quizás uno de los juegos más espectaculares del momento en el exiguo catálogo *one vs one* de Nintendo 64), fueron solo algunos ejemplos de estas conversiones.





Al retirar los disipadores de la placa arcade de *NFL Blitz* encontramos los chips de 3Dfx. ¡Bingo!



La Quantum3D Obsidian 2 que incorpora la placa arcade de *Gauntlet Dark Legacy. Imagen: thedodgegarage.com*

fase de prototipo debido a la truculenta quiebra de la empresa. Midway tuvo mejor suerte y usando la placa 'Seattle' lanzó el primer juego de la saga *NFL Blitz*. La placa tendría una CPU MIPS R5000 a 150 MHz, 8 MB de RAM, 512 kB de *boot-rom* y SPU con RAM propia. El juego estaría en un disco duro controlado por un PC87415VCG. Como curiosidad, si se quitan los disipadores de 16" x 11" de la placa, se podrá ver una 3Dfx Voodoo de 6 MB.

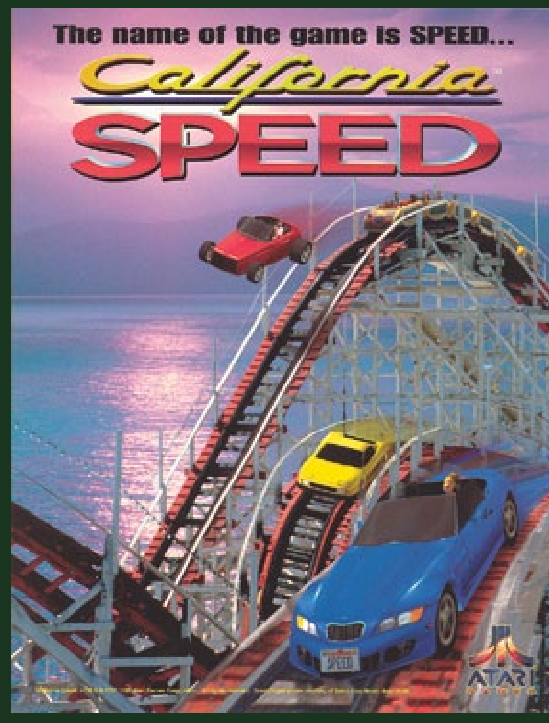
En octubre de 1997 llega el segundo y último juego para la placa 'Atari FLAGSTAFF': *San Francisco Rush The Rock Alcatraz edition*, y en diciembre (aunque algunas fuentes apuntan a 1998) se lanzó el juego de lucha *Mace: The Dark Age* en la placa 'Seattle'. Un juego muy publicitado en la época, que resultó ser un desastre.

Konami se animó a dar el salto con Voodoo 2 en su placa Hornet. Su primer juego fue el raro *Hang Pilot*, aunque se cree que hizo pruebas con *Winding Heat* antes de dar el salto a 3Dfx.

1998 fue un año muy movido. Se lanzó Hyperdrive para la placa 'Midway Seattle' y, a finales de año, el segundo juego de la saga Blitz, *Blitz 99*. Otro juego que se planeó fue *Bio Freaks*, un nuevo ridículo en la historia de Midway que se quedó en prototipo, pero que logró llegar a N64 y PSX para 'disfrute' de sus usuarios. En marzo, Atari lanzó *California Speed* para la placa 'Seattle', y *Vapor TRX* en julio; juegos que en caso de que siguierais a M.A.M.E. cuando empezó a usar las CHD, seguro que os sonarán.

En el mes de octubre de 1998, Taito se apunta a usar 3Dfx y lanza *Psychic Force 2012* sobre la placa 'TAITO WOLF SYSTEM'. Este juego, que quería seguir la línea de *Mortal Kombat* añadiendo un estilo gráfico *anime*, usa un PC con una Voodoo Graphics y una CPU Intel MMX a 200 MH. El sistema tiene un estándar JAMMA con sonido en mono y resolución estándar para un monitor arcade. Por desgracia no hubo más lanzamientos para esta placa.

Atari, por su parte, usó la placa 'Vegas' para lanzar *Gauntlet Legends* y estuvo cerca de lanzar un juego de lucha llamado *Tenth Degree*. El juego, que dicen que está completo, nunca se distribuyó. Se cree que el fracaso comercial de *Bio Freaks* y *Mace: The Dark Age* fue lo que propició esta decisión.



En Europa no compartíamos el mismo entusiasmo que los americanos con estas franquicias de carreras locas y surrealistas. ¡Midway en estado puro!

Konami se anima ese mismo año a lanzar dos juegos con su placa 'NWK-TR': *Thrill Drive* y *Racing Jam*, juegos que darían comienzo a sendas sagas. Por otro lado, pero esta vez usando la placa "Hornet", lanzarían *NBA Play by Play* y *Teraburst*.

1999 empezó fuerte con la implantación de la Voodoo Banshee. Midway, con su placa "Seattle", lanzó *Carnevil*





De la serie de juegos de carrera posiblemente *Hydro Thunder* sea el más divertido y recordado. ¡Adrenalina pura!

Estos son sistemas de Quantum3D para recreativa que veremos en profundidad en su propio artículo.







LAS MEJORES CARRERAS DE LANCHAS

Hydro Thunder fue una recreativa que se dejó ver en algunos salones de España. Convertidos ya en verdaderos parques de ocio, donde se integran boleras, futbolines, dianas, etc. las máquinas más efectistas encuentran su hueco entre los operadores que relegan a una segunda fila los típicos juegos intercambiables (CPS, Neo-Geo...) a un segundo plano, o incluso terminaban por rechazarlas una vez amortizadas.

El juego de Midway nos ponía a los mandos de una lancha supersónica a través de circuitos largos e imaginativos, repletos de saltos espectaculares, un sonido atronador y una banda sonora épica. El nivel de dificultad medido ayudaba también a no desesperarse a las primeras de cambio. La posibilidad de compartir carrera con otros jugadores y las conversiones notables a consola y ordenadores provocaron así mismo que el juego fuera muy conocido.

"*BIO FREAKS*, UN NUEVO RIDÍCULO EN LA HISTORIA DE MIDWAY QUE SE QUEDÓ EN PROTOTIPO, PERO QUE LOGRÓ LLEGAR A N64 Y PSX

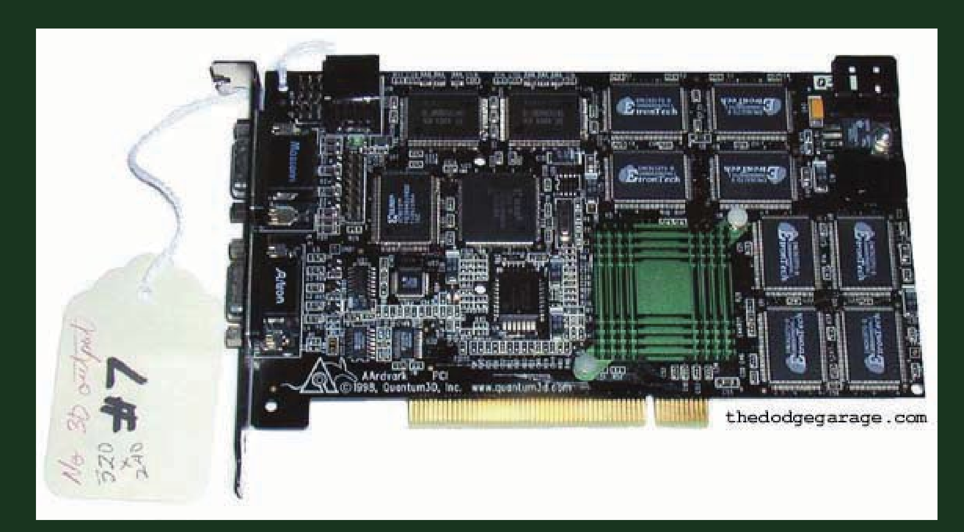
y, a finales de año, siguió con la saga Blitz - era el turno de *Blitz 2000*; juego que fue actualizado con la Gold Edition poco tiempo después (en octubre). La placa 'Vegas' vio el lanzamiento de otro *Gauntlet*, *Gauntlet: Dark Legacy*; un juego que tardó dos años en llegar a las consolas PS2/Xbox/GC, y cuyo lanzamiento fue muy sorprendente, porque es de un género muy poco común en los arcades. *Gauntlet Dark Legacy* nos deja otro curioso detalle: tiene un puerto PCI normal y corriente en un lateral. Este puerto PCI tiene una Quantum3D Obsidian2 90-2440 un pelín modificada; un cable *passthrough* la conectaba a la placa para que el video saliera por la Jamma.

En octubre se lanzó *NBA Showtime: NBA on NBC* y, mientras, Midway usó el sistema 'Quicksilver II' para sacar un juego muy conocido: *Hydro Thunder*, que salió a mediados de año, y otro menos conocido, llamado *Offroad Thunder*, lanzado en septiembre (aunque algunas fuentes lo fechan ya en el año 2000).

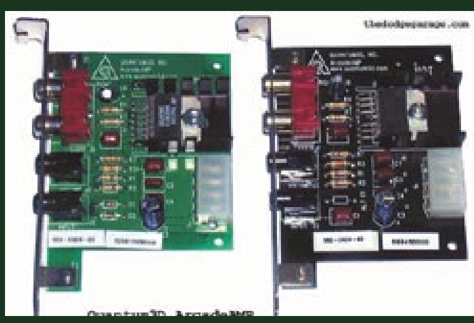
Atari estuvo muy ocupada ese año. Usando la placa 'Vegas' lanzó, en febrero, *War: Final Assault* y en mayo, *Road Burners*, con una Obsidian2 90-2440, mientras que con la placa 'Denver' lanzó *San Francisco Rush 2049* en agosto.

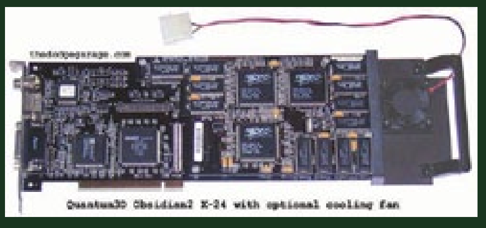
Konami sacó la segunda parte de *Racing Jam* usando la placa 'NWK-TR' y dos juegos con la 'Hornet': *Gradius 4* y el primer *Silent Scope*, un juego muy conocido y, en mi opinión, muy desagradecido de jugar.

Para acabar este año tenemos un *shooter* bastante resultón llamado *Xtom 3D*, de Gamevision, que pasó con más



Quantum3D AArdvark Banshee: Pieza única desarrollada para aumentar el mercado de Quantum3D en arcades. La idea era que quitaran su gráfica vieja, y la cambiaran por esta para conectar y usar juegos nuevos.

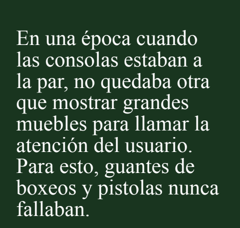




Arriba: Quantum3D ArcadeAMP: Hardware amplicador de audio con una potencia de 20W que no necesita ningún slot de ordenador.
Abajo: Obsidian2 X-24: Una de las tarjetas más queridas, Voodoo 2 SLI con 24 MB en sólo slot con un tamaño de 10.5" x 4" x 3/4" y un precio de $626.99 según una factura de septiembre de 1998.

pena que gloria por los arcade. Después del lanzamiento de *Mortal Kombat 4* en octubre de 1997, Ed Boon sacó una alfa temprana de *Mortal Kombat 5* que corría sobre una placa actualizada de *Mortal Kombat 4*. Tuvieron que dejarlo por el desarrollo del juego *The Grid*, y cuando volvieron a *Mortal Kombat 5* vieron que 3Dfx estaba medio muerta y los arcades en el comienzo de su larga agonía, por lo que dicha versión se canceló. Quizás MK5 hubiera salido con Vegas... Una curiosidad que no he podido confirmar con otra fuente que no sea unseen64 y cuya realidad nunca conoceremos. Esto cerró la posilidad de ver más juegos de MK en arcades.





En una época cuando las consolas estaban a la par, no quedaba otra que mostrar grandes muebles para llamar la atención del usuario. Para esto, guantes de boxeos y pistolas nunca fallaban.

Juegos para el nuevo milenio

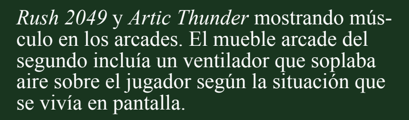
En el año 2000 llega *Sportstation*, el pack de dos juegos que contiene *NBA Showtime: NBA on NBC* y *NFL Blitz 2000 Gold Edition*. Éste usaba la placa 'Vegas', como *Gauntlet Legends*, pero su tarjeta PCI era un poco diferente a la normal. Otra diferencia es que se puede ver que el disipador es diferente; el disipador Raven tiene 6 mm de alto, pero éste tiene 14 mm. La tarjeta está instalada paralelamente a la placa, con un ventilador sobre el disipador. La otra rareza es la RAM, de 7 ns, cuando la Banshee más rápida conocida era de 8 ns o 10 ns.

Con el comienzo del siglo empezó la implantación de la Voodoo 3 en las recreativas pero, antes de eso, Midway, con su placa 'Vegas', lanzó *CART Fury*. Konami, con su placa 'Viper', lanzó Code One Dispatch y, con la placa 'Hornet', la segunda parte de *Silent Scope*, llamada *Silent Scope 2: Fatal Judgement*. Atari lanzó *San Francisco Rush 2049 TE*, que era una actualización del original pero









Rush 2049 y *Artic Thunder* mostrando músculo en los arcades. El mueble arcade del segundo incluía un ventilador que soplaba aire sobre el jugador según la situación que se vivía en pantalla.

CON EL COMIENZO DEL SIGLO EMPEZÓ LA IMPLANTACIÓN DE LA VOODOO 3 EN LAS RECREATIVAS

con varios errores corregidos y mejoras diversas, manteniendo la placa 'Denver'.

En 2001 Midway usa el 'Quantum3D Graphite' del que hablaremos en otro capítulo, y lo hace con *Arctic Thunder*, completando la trilogía Thunder. Konami tuvo un año muy ocupado con la placa 'Viper', para la que se lanzaron *Boxing Mania*, *Jurassic Park 3*, *GTI Club 2*, *Mocap Boxing*, *Police 24/7*, *Police 24/7 2*, *Silent Scope EX*, *Blade of Honor*, y *Thrill Drive 2*. Sin duda, resulta muy llamativo el número de lanzamientos para esta placa durante ese año.

En 2002 Midway sigue con 'Graphite', lanzando *Ultimate Arctic Thunder*, también llamado *Arctic Thunder SE*. Konami seguirá con la placa 'Viper', lanzando en marzo *Xtrail Racing*, y a finales de año, o principios de 2003, *World Combat*. Otro lanzamiento que sería muy recordado fue el del primer *Mahjong Fight Club* con la placa 'Viper Satellite Terminal', la cual también recibiría el juego *Warring States*.

En 2003, el número de lanzamiento nuevos empezó a decaer. La placa 'Bemani Viper' de Konami albergaría juegos como *Pop'n Music 9*, mientras que *Mahjong Fight Club 2* y el primer *Quiz Magic Academy* usarían la placa 'Viper Satellite Terminal'. En el mismo año se lanza *San Francisco Rush 2049 Special Edition*, desarrollado por Betson y usando la vieja placa 'Denver'. Supongo que usarían restos de stock o reutilizaron placas, porque de otra manera no es normal haber recurrido a una placa tan antigua.

Desde 2004 hasta 2006, sólo Konami sacó algún juego sobre chips 3Dfx, para su placa 'Viper Sattellite Terminal'. En ese período, y a razón de un juego por año, lanzaron *Mahjong Fight Club 3, 4, y 5*, mientras que *Quiz Magic Academy* recibió su segunda parte en 2004 y aún una tercera parte en 2005.

Hay otra empresa más que usó chips de 3Dfx, pero he decidido dejarla para el final porque no he encontrado tanto datos como me hubiera gustado. Entre 2000 y







La Quantum3D Obsidian 2 que incorpora la placa arcade de *Gauntlet Dark Legacy*. Imagen: thedodgegarage.com

2005, la empresa Incredible Technologies (I.T.) usó Voodoo 3 para lanzar una serie de juegos de golf llamada *Golden Tee Fore!*, a razón de uno por año. Cuenta la leyenda que esta empresa se quedó con todas las gráficas Voodoo 3 PCI que habían quedado sin vender para usarlas en la creación de su sistema.

Lo interesante de esta Voodoo 3 es que no tiene BIOS y, cuando se instala en un PC, entra en conflicto con todos los demás componentes. Esta decisión de diseño puede ser debida a que la placa donde se conectaba tenía ya los recursos necesarios y hacía que la BIOS no fuera necesaria. El color de la placa es azul oscuro, aunque puede variar según el modelo, y tiene un pequeño disipador que, al ser quitado, permite ver la fecha del chip.

Todo viaje llega a un final

Es difícil saber qué juego marcó el final de Voodoo en los arcades de Atari/Midway. Si tuviera que escoger, votaría por *Hot Rod Rebels*, un juego que pensaban lanzar en 2000 con un Pentium III 933 MHz y protección por USB, pero que en vez de usar una tarjeta 3Dfx, usaría una GeForce 2. La caída de 3Dfx ya era conocida, y nVIDIA se quedaría con su parte del negocio.

Hot Rod Rebels sería una secuela de *San Francisco Rush 2049* que fue cancelada antes de su finalización. Se podía elegir entre ocho circuitos (dos de ellos injugables), pero el juego no tiene texturas y su apartado sonoro está a medias, de igual modo que la lógica de los coches enemigos.

Con esto acaba la historia de 3Dfx en los arcade. En retrospectiva, con la perspectiva que nos da mirar atrás desde 2017, podemos decir sin miedo a equivocarnos que la llegada de las 3D supuso otro clavo en el ataúd de los arcade. Con consolas que podían correr el 'mismo' juego que los arcade, había que buscar algo para atraer de nuevo al aficionado, y qué mejor que máquinas con controles que no se pudieran tener en casa: asientos móviles, pantallas enormes, guantes de boxeo… y todo usando géneros de nicho, olvidando a aquellos que hicieron grande al sector precisamente porque la gente los podía tener en casa.

No quiero acabar, amigo lector, sin plantearte una pregunta que me ronda la cabeza desde que empecé a escribir este artículo: ¿los juegos que exploraron la novedad del 3D en los arcade no son los mismos que usan ahora para vender la realidad virtual?

Abajo: El juego cancelado de Midway *Hot Rod Rebels* podría ser considerado el último arcade en usar hardware 3Dfx.





No me gustan las comparativas que se basan en números brutos porque no considero que sirvan para poder medir realmente el rendimiento, pero esta vez lo considero necesario para poder dar contexto a la potencia que tenía 3Dfx respecto a sus competidoras o a máquinas conocidas:

Año	Tipo	Sistema	CPU	GPU	MIPS	MFLOPS
1995	Consola	Super Nintendo Entertainment System (Super FX 2)	Ricoh 5A22 @ 3.58 MHz	Ricoh 5C77 (PPU1), Ricoh 5C78 (PPU2), Super FX 2	23	0
1998	Arcade	Konami NWK-TR	IBM PowerPC 403 @ 33 MHz, Motorola 68EC000 @ 16 MHz	4x 3dfx Voodoo @ 50 MHz, SHARC ADSP-21062 DSP @ 40 MHz	69	320
1997	Arcade	Konami-Panasonic M2	2x IBM/Motorola PowerPC 602 EMPPC602FB66 @ 66 MHz	Panasonic BDA	132	133
1994	Consola	Sony PlayStation	IDT/MIPS R3051 @ 34 MHz	Sony Geometry Transformation Engine, Sony MDEC	176	0
1998	Consola	Sega Dreamcast	Hitachi SH-4 @ 200 MHz, ARM7 @ 45 MHz	Hitachi SH-4 FPU @ 200 MHz, NEC/VideoLogic PowerVR2 @ 100 MHz	391	2800
2000	Arcade	Konami Viper	Motorola PowerPC XPC8240 @ 250 MHz	3dfx Voodoo3 Avenger 3500 @ 183 MHz	750	3100
1998	PC	IBM-Compatible PC	Intel Celeron @ 333 MHz	3dfx Voodoo Banshee @ 100 MHz	1139	458
2001	Console	Nintendo GameCube, Panasonic Q	Nintendo/IBM PowerPC 750CXe (PowerPC G3) "Gekko" @ 486 MHz	Nintendo/ArtX Flipper @ 162 MHz	1596	11000
2002	Arcade	Konami Viper Satellite Terminal	14x Motorola PowerPC XPC8240 @ 250 MHz	14x 3dfx Voodoo3 Avenger 3500 @ 183 MHz	10500	43400
2013	Consola	Sony PlayStation 4	Sony/AMD Radeon GCN 2.0 (Octa-Core) Jaguar APU	Sony/AMD Radeon GCN 2.0 (Radeon R9) Jaguar APU	200000	1843200

Bibliografía:

https://www.gamasutra.com/view/news/118990/Classic_Postmortem_Atari_Games_San_Francisco_Rush_Extreme_Racing.php
http://www.tdfx.de/
http://www.thedodgegarage.com/
http://www.arcade-museum.com/
http://www.3dfx.cz/
https://www.thefreelibrary.com/3Dfx+INTERACTIVE+ANNOUNCES+LOW-COST+SYSTEM+FOR+COIN-OP%2FARCADE+VIDEO...-a018065442
http://web.archive.org/web/20030625193155/http://www.quantum3d.com/press/HTMLarchive/12-4-98b.html
http://ngemu.com/threads/arcade-hot-rod-rebels-old-but-i-was-looking-forward-to-this.132342/
http://gaming.wikia.com/wiki/Instructions_per_second
https://billman87site.wordpress.com/2016/01/25/3dfx-quantum3d-arcade-games/
http://www.thecomputershow.com/computershow/hardware/raven16mb3dboard.htm
https://mamedev.emulab.it/undumped/index.php?title=POD_Arcade
https://www.unseen64.net/2009/11/23/mortal-kombat-5-beta/
http://www.vogons.org/viewtopic.php?f=46&t=36656
https://mtg.gamepedia.com/Magic:_The_Gathering_-_Armageddon
https://www.youtube.com/watch?v=glVlpB-9E74
http://atelier.inf.unisi.ch/~dalsat/sai/projects/2015/html/hw/3dfx.html
https://web.archive.org/web/20140702143014/http://www.eidolons-inn.net/tiki-index.php?page=SegaBase+Dreamcast&bl=y#PART_ONE_OF_THREE_March_1997_August_1999_
http://web.archive.org/web/19980422014700/http://www.3dfx.com/

Especiales gracias a todos los usuarios de grupos de Telegram que me han ayudado de una forma u otra.

Atari Flagstaff

Hardware

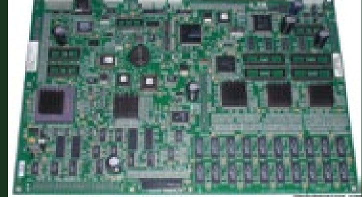
Main CPU : MIPS R5000 @ 200MHz (system clock 50MHz)
System Memory : 8MB, 512kB Boot ROM.
Graphics : 3Dfx FBI with 2MB frame buffer, 2 x 3Dfx TMU with 4MB texture memory.
Sound CPU : CAGE Sound System (33MHz TMS32C031 @ 33MHz)
Sound Memory : 8MB ROM, 512 kB Boot ROM.
Other Chips : Galileo GT64010 system controller, National Semiconductor PC87415 IDE controller, Midway I/O ASIC, SMC91C94 ethernet controller, ADC0848 8 x A-to-D converters,
Board composition : Main PCB and Hard Drive controlled by PC87415VCG.
Hardware Features : Textured 3D, all normal 3Dfx features.

Juegos

- *San Francisco Rush: Extreme Racing* (1996).
  También en PSX y N64. Podían conectarse cuatro a la vez.
- *San Francisco Rush The Rock: Alcatraz Edition* (1997).



San Francisco Rush


Placa de 'Flagstaff' de Atari

Atari Phoenix

Hardware

Main CPU : MIPS R4700 @ 100MHz (50MHz system clock)
System Memory : 4MB, 512kB Boot ROM.
Graphics : 3Dfx FBI with 2MB frame buffer, 3Dfx TMU with 4MB texture memory.
Sound CPU : DCS Sound System (ADSP 2115 @ 16MHz)
Sound Memory : 4MB DRAM, 32kB Boot ROM.
Other Chips : Galileo GT64010 system controller, National Semiconductor PC87415 IDE controller, Midway I/O ASIC.
Board composition : Main PCB and Hard Drive.
Hardware Features : Textured 3D, all normal 3Dfx features.

Juegos

- *Wayne Gretzky's 3D Hockey* (1996).
  También en: N64.

Notas

Algunas fuentes la denominan 'Williams Electronics Phoenix Arcadeboard'.





Wayne Gretzky's 3D Hockey

Atari Seattle

Hardware

Main CPU: MIPS R5000 @ Either 144MHz/150MHz/192MHz/200MHz (system clock 48MHz/50MHz) .
System Memory: 8MB, 512 kB Boot ROM.
Graphics: 3Dfx FBI with 2MB frame buffer, 3Dfx TMU with 4MB texture memory.
Sound CPU: DCS Sound System (ADSP 2115 @ 16MHz)
Sound Memory: 4MB DRAM, 32kB Boot ROM.
Other Chips: Galileo GT64010 system controller, National Semiconductor PC87415 IDE controller, Midway I/O ASIC.
Board composition: Main PCB and Hard Drive.
Hardware Features: Textured 3D, all normal 3Dfx features.

Juegos

- *California Speed* (1998).
  CPU: MIPS R5000 @ 150MHz. El "Widget Board" consiste en un controlador ethernet SMC91C94 y ocho convertidores ADC0848 A-to-D. Hay dos versiones de este juego, una que no usa la palanca de cambio de cuatro marchas (este es el kit que convertía un Hyperdrive a un *California Speed*), y otro que sí. También en: N64.
- *Dozer* (199X).
  Prototipo sin fotos ni videos conocidos. Por el nombre debería de ser algo relacionado con un Bulldozer.
- *MACE: The Dark Age* (1997).
  CPU : MIPS R5000 @ 200MHz. También en: N64.
- *Vapor TRX* (1998).
  CPU : MIPS R5000 @ 200MHz. También 'Widget Board'.

Notas

Hay cuatro tipos de placas 'Seattle' con cambio en la velocidad. Ellas se pueden intercambiar, pero si el juego va a 150 (en algunos lados dice que son 144) en vez de a 200, el juego puede ir lento en algunos momentos. Este sistema también fue usado por Midway.


California Speed


Vapor TRX



Midway Seattle

Hardware

Main CPU : MIPS R5000 @ Either 144MHz/150MHz/192MHz/200MHz (system clock 48MHz/50MHz)
System Memory : 8MB, 512kB Boot ROM.
Graphics : 3Dfx Banshee FBI with 2MB frame buffer, 3Dfx TMU with 4MB texture memory.
Sound CPU : DCS Sound System (ADSP 2115 @ 16MHz)
Sound Memory : 4MB DRAM, 32kB Boot ROM.
Other Chips : Galileo GT64010 system controller, National Semiconductor PC87415 IDE controller, Midway I/O ASIC.
Board composition : Main PCB and Hard Drive.
Hardware Features : Textured 3D, all normal 3Dfx features.

Juegos

- *Bio Freaks* (1998 - prototipo).
  También en PSX y N64.
- *Blitz* (1997).
  CPU : MIPS R5000 @ 150MHz. También en: N64, GBC, PC, PSX.
- *Blitz 99* (1998).
  CPU : MIPS R5000 @ 150MHz.
  La mayoría de las cabinas tienen un conector para la tarjeta de memoria de la Nintendo 64 en el lado que permite traer tus logros, estadísticas, secretos, y equipos de la consola al arcade.
- *CarnEvil* (1999).
  CPU : MIPS R5000 @ 150MHz.
- *Hyperdrive* (1998).
  CPU : MIPS R5000 @ 200MHz
- *NFL Blitz 2000* (1999).
  CPU : MIPS R5000 @ 150MHz. También en: N64, DC, GBC, PC, PSX.
- *NFL Blitz 2000 Gold Edition* (1999).
  Midway ofreció packs de actualización de este juego. La cabina es original de SEGA con el hardware y las pegatinas de Midway.

Notas

Hay cuatro tipos de placas ‘Seattle’ con cambio en la velocidad. Ellas se pueden intercambiar, pero si el juego va a 150 (en algunos lados dice que son 144) en vez de a 200, el juego puede ir lento en algunos momentos. Este sistema también fue usado por Atari. Toda la serie Blitz usa la misma placa, salvo en el *Sportstation* que incluía *NFL Blitz 2000* y *NBA Basketball* juntos en una placa ‘Atari Vegas’.


Brio Freaks



Blitz


CarnEvil

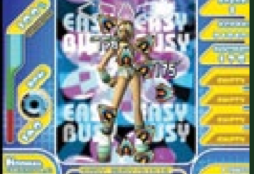
Konami Bemani Viper

Hardware

CPU : Motorola Power PC XPC8240 @ 200-250MHz
Graphics System : 3Dfx 355-0024-020 (Equivalent to 3dfx Voodoo3/Avenger)
Sound : YMZ280B
ROMS : Flash Card based, some secured, and all controlled by an RTC Ram.

Juegos

- *Para Para Paradise 2nd Mix* (2001).
- *Pop’n Music 9* (2003).

Para Para Paradise 2nd Mix


Pop’n Music 9



Considerado como el inicio de la segunda oleada de la serie, Pop’n Music 9 utiliza extrañamente el hardware 3Dfx para un juego con gráficos sencillos más cercanos al 2D tradicional.

Taito Wolf System

Hardware

Main CPU : Intel SL27J Pentium MMX @ 200 MHz with 16 MB SD-RAM
Graphics Hardware : 3dfx voodoo 1 (500-0003-03 [FBI] and 500-0004-02[TMU]), 6 megabytes of DRAM video memory
Sound DSP : Zoom original ZFX 2 (24 bit signal proccesor), Zoom ZSG-2
Video resoution : 640x480 (31k), 512x240 (15k)
Hardware Features : Z Buffer, Bi-linear Filtering, LOD MIP Mapping, Gouraud Shading, Perspective correct texture mapping, Alpha Blending (Transparency, Fog, Translucency), Anti-Aliasing
Performance : 45 Mpixels/sec sustained fill rate for bi-linear or advanced filtered textures, Over 1M triangles/sec for filtered, LOD MIP-mapped, Z-buffered, alpha-blended, fogged, textured 25-pixel triangles. Interface: Jamma

Juegos

- *Psychic Force 2012* (1998).
  También en: Dreamcast.




Psychic Force 2012

Konami Viper

Hardware

CPU : Motorola Power PC XPC8240 @ 200-250MHz with 16 MB SD-RAM
Graphics System : 3Dfx 355-0024-020 (Equivalent to 3dfx Voodoo3/Avenger)
Sound : YMZ280B
ROMS : Flash Card based, some secured, and all controlled by an RTC Ram.

Juegos

- *Boxing Mania* (2001).
- *Code One Dispatch* (2000).
- *GTI Club 2 / Driving Party / GTI Club Corso Italiano* (2001).
- *Jurassic Park 3* (2001).
  Basado en la película de mismo nombre.
- *Mocap Boxing* (2001).
  La cabina prototipo usaba pinzas rojas conectadas al juego por cables en vez de guantes de boxeos reales.
- *Police 24/7 / Police 911 / Keisatsukan Shinjuku 24ji* (2001).
  Las cabinas europeas se diferencian de las americanas en que las americanas usan una señal de peligro amarillo y negro en vez de cromado pulido. También en: PS2.
- *Police 24/7 2 / Police 911 2 / Keisatsukan Shinjuku 24ji 2* (2001).
- *Silent Scope EX / Sogeki* (2001).
  Puede conectarse a otra máquina.
- *Silent Scope Fortune Hunter* (2003).
- *Thrill Drive 2* (2001).
- *Tsurugi: The Sword / Blade Of Honor* (2001).
  El juego puede tener un pedal similar a otros como *Time Crisis*.
- *World Combat / Warzaid* (2002).
  Nota : El jugador que tiene mayor puntuación es el líder del grupo, y el que dice por dónde ir.
- *Xtrial Racing* (2002).

Notas

Las tarjetas de memoria son Compact Flash empaquetadas a cañón, lo aguantan todo y se mueven a través de placas por tarjetas flash. Las únicas que no son móviles son *Police 24/7 2*, y *Sogeki*.


GTI Club 2


Xtrial Racing


Thrill Drive 2

ATARI VEGAS HARDWARE

Hardware

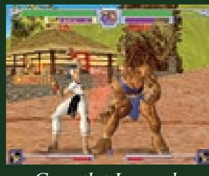
Main CPU: MIPS RM7000
Graphics: 3Dfx Voodoo Banshee Chipset
Sound: DCS Sound System
Board composition: CPU board, IO board, 3Dfx Banshee video card and Hard Drive.
Hardware Features: Textured 3D, all normal 3Dfx Banshee features.

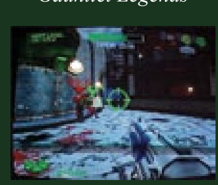
Juegos

- *Gauntlet Legends* (1998).
  También en: N64, PSX y Dreamcast.
- *Road Burners* (1999).
  El juego tenía cabina normal y dual.
- *Tenth Degree / Juko Threat* (1998-prototipo).
  El juego fue testeado pero nunca producido. Según Gamespot.com, Atari vio que el juego era muy pobre y de ahí fue cancelado al verle poca salida comercial. Algo parecido a lo que pasó con *Bio F.R.E.A.K.S.*
- *War: Final Assault* (1999).
  También en: N64.

Notas

Este sistema fue usado también por Midway.


Gauntlet Legends


War: Final Assault



Midway Vegas

Hardware

Main CPU : MIPS RM7000
Graphics : 3Dfx Voodoo Banshee Chipset
Sound : DCS Sound System (ADSP-2104)
Board composition : CPU board, IO board, 3Dfx Banshee video card and Hard Drive.
Hardware Features : Textured 3D, all normal 3Dfx Banshee features.

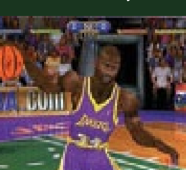
Juegos

- *CART Fury* (2000).
  Tiene dos configuraciones, una con una pantalla de 27", y otra con 39".
- *Gauntlet Dark Legacy* (1999).
  También en: PS2, GC, Xbox, GBA.
- *NBA Showtime: NBA on NBC* (1999).
  También en, N64, DC, GBA.
- *NBA Showtime: NFL Blitz 2000* (1999).
  El juego lo selecciona el técnico con el *dip switch*.
- *NBA Showtime Gold: NFL Blitz 2000 Gold Edition* (2000).
  El juego se selecciona por menú.
- *NFL Blitz 2000 Gold Edition* (1999).
- *Sportstation* (2000).
  Este juego estaba disponible como máquina dedicada o como una actualización del *NBA Showtime: NBA on NBC* donde se incluía el *NFL Blitz 2000 Gold Edition*. Cuando se actualiza, le da la opción al jugador de elegir el juego.

Notas

Este sistema fue usado también por Atari.


CART Fury


NBA Showtime NBA on NBC

Entre tanto mueble especial, cabe destacar el del *Gauntlet Legends* que nos permitía jugar cuatro personas a la vez, como antaño en juegos tan recordados como el de las *Tortugas Ninja* o *Sunset Riders*.



Konami Hornet

Hardware

CPU : PowerPC 403GA 32-bit RISC @ 64 MHz
Sound CPU : 68000 @ 16 MHz
Sound Chip : Ricoh RF5C400 PCM 32Ch, 44.1 kHz Stereo, 3D Effect Spatializer
3D DSP : Analog Devices ADSP-21062 (SHARC) 32-bit floating point DSP @ 36 MHz
Graphics Chips : 3Dfx Voodoo 2 Pixel processor with 16meg RAM, 3Dfx Voodoo 2 Texture processor with 32meg RAM
Interface : Jamma +

Juegos

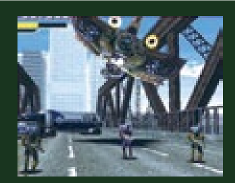
- *Gradius 4: Fukkatsu* (1999).
  También en PS2 y PSP.
  Cuando el juego está en resolución estándar, la imagen es más pequeña y se desajusta a la izquierda. *Fukkatsu* significa resurrección.
- *Hang Pilot* (1997).
  Tiene un control muy raro que te hace usar brazos y piernas como un ala delta real. Además dispone de dos pantallas, una en el frente y otra a 45º abajo para mostrar lo que habría debajo.
- *NBA Play By Play* (1998).
- *Silent Scope* (1999).
  También en: Dreamcast, PlayStation 2, GBA, dispositivos iOS.
- *Silent Scope 2: Fatal Judgement / Silent Scope 2 : Dark Silhouette* (2000).
  También en: PlayStation 2.
- *Teraburst* (1998).

Notas

Puede correr a 15 kHz (baja resolución) o a 24 kHz (media resolución). Se ve muy compacto en baja resolución pero a cambio es retrocompatible con las cabinas más antiguas. Esto hace que para obtener lo mejor del sistema realmente necesite un monitor de seguridad, ya que el detalle es impresionante.
No hay ROMS en las placas de gráficos, y aparece un mensaje de «descarga de datos» en el arranque.


Gradius IV


NBA Play by Play


Teraburst



Midway Graphite

Hardware

Main CPU : Intel Pentium III 733MHz
RAM : 128MB
Graphics Chips : Quantum 3Dfx Voodoo 3
Operating System : Windows 2000 Pro Embedded 1-2 CPU
Storage : Hard Drive

Juegos

- *Arctic Thunder* (2001).
  También en: PlayStation 2, Xbox.
  Hay dos tipos de cabinas, una normal y otra con asiento que pueden ser conectadas entre si hasta un máximo de cuatro.
- *Ultimate Arctic Thunder* (2002).
  También conocido como *Arctic Thunder SE*.

Notas

Este sistema está basado en el Quantum3D Graphite System, bajo Windows 98 o 2000, y se diseñó especialmente para los arcades. Tiene una fuente de 320 W, acceso a los periféricos, chasis de acero con una resistencia a golpes y vibraciones cerca de las exigencias militares.
Gracias a su sistema de refigeración, puede funcionar a temperaturas cercanas a los 60º y, como otros sistemas de Quantum3D, incluía la tecnología «*single-side access*» que colocaba toda la I/O en un lado. Además, Graphite estuvo disponible con la utilidad Quantum3D QDK para Windows *embebido* que permitía recuperar el sistema de una pérdida de energía o reiniciar el juego o la aplicación. QDK permitía operaciones de un entorno Windows eliminando la necesidad de teclado, ratón, y otros periféricos típicos de PC. Esto lo lograba gracias a la carga automática de aplicaciones y la restauración automática por pérdidas de energía.

Konami Viper Satellite Terminal

Hardware

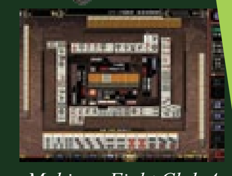
CPU : Motorola Power PC XPC8240 @ 200-250MHz
Graphics System : 3Dfx 355-0024-020 (Equivalent to 3dfx Voodoo3/Avenger)
Sound : YMZ280B
ROMS : Flash Card based, some secured, and all controlled by an RTC Ram.

Juegos

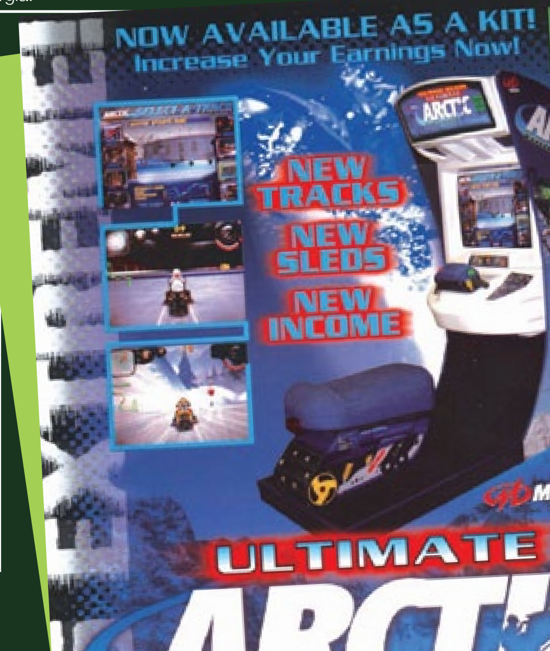
- *Mahjong Fight Club* (2002).
- *Mahjong Fight Club 2* (2003).
- *Mahjong Fight Club 3* (2004).
- *Mahjong Fight Club 4* (2005).
- *Mahjong Fight Club 5* (2006).
- *Quiz Magic Academy* (2003).
- *Quiz Magic Academy 2* (2004).
- *Quiz Magic Academy 3* (2005).
- *Warring States* (2002).

Notas

Las tarjetas de memoria son *compact flash* con la información del juego que pueden intercambiarse. Las únicas que no son móviles son *Police 24/7 2*, y *Sogeki*. Hay dos placas de control principales (con dos *compact flash* rojas) y tres sets de cuatro placas (con doce tarjetas flash).

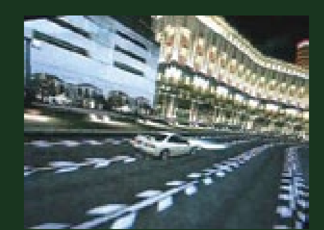

Mahjong Fight Club 4


Quiz Magic Academy 2

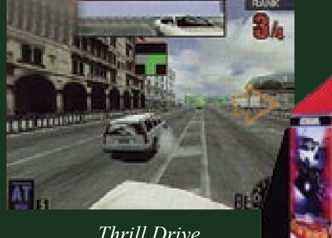


Konami NWK-TR

Hardware	Main CPU : Power PC403e 33MHz Sound CPU : 68EC000 @16 MHz Sound Chip : Ricoh RF5C400 PCM 32 Channel, 44.1 kHz Stereo Output, 3D Effect Spatializer Video Boards : 4 x 3Dfx Chips (2 for PixelFX and 2 for TexelFX) per board 3D Maths Chip : Analog Devices ADSP-21062 (SHARC) @ 40 MHz Control Chip : AMD Mach 111 N676B1 Video resoution : 640 x 400 Pixels Colours : 16 bit Color x 2 Raster System : 144 bits/pixel Frame Buffer including 24 bit Color x 2, 8 bit Alpha, 32bit Depth (Floating Point Z-buffers), 12 bit Stencil, 256 Level alpha Blending, Polygon & Wire Frame Rasterization Rendering : 1-5 Million Polygons/sec, 50-250 Million Pixels/sec, Capabilitys : Anti-aliasing by Subpixel Sampling, Flat Shading, Gouraud Shading, Up to 8 Light Sources consisting of parallel light , point light, & spot light, Linear Fog, Exponential Fog, Particle Emulation, 6 Clip Planes, Mapping with Perspective Correction, Mipmap Support ,Bilinear & Trilinear Filtering, Real-time Texture Loading System Other : 100meg High Speed Network Communication .
Juegos	• *Racing Jam* (1998). • *Racing Jam: Chapter 2* (1999). • *Thrill Drive* (1998).



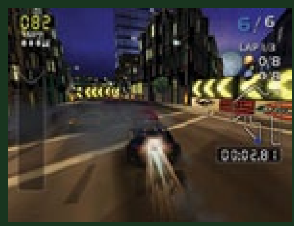
Racing Jam



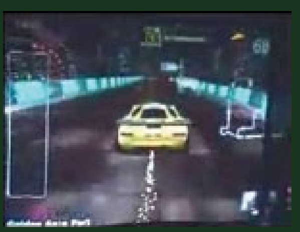
Thrill Drive

Atari Denver

Hardware	Main CPU : MIPS RM5000 Graphics : 3Dfx Voodoo 3 Chipset Sound : DCS Sound System Board composition : CPU board, IO board and Hard Drive.
Juegos	• *San Francisco Rush 2049* (1999). También en: Dreamcast, Nintendo 64 y Game Boy Color. • *San Francisco Rush 2049 Special Edition* (2003). Es una actualización desarrollado por Betson que añade dos nuevos circuitos, diez nuevos coches y varios atajos. • *San Francisco Rush 2049 TE* (2000). *San Fransisco Rush 2049* tenía muchos *bug* por lo que Atari decidió lanzar un versión mejorada, con más circuitos, nuevos coches, y sin fallos. También tenía modo torneo *online*, el cual se conectaba vía modem a un servidor.
Notas	Fue lanzado y al poco tiempo se cerró parte de la red, por lo que hay kits que nunca se devolvieron.



San Francisco Rush 2049



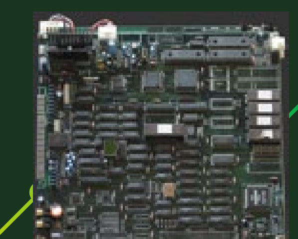
San Francisco Rush 2049 TE



Lo bueno que tenían los muebles así, es que las pantallas eran mucho más grandes de lo normal, lo que los hacia destacar entre otras máquinas. El precio a pagar, fueron la subida a 100 pesetas o 1 € por partida. Hoy en día, se pueden encontrar en parques temáticos y ciertos lugares como boleras, centros comerciales, etc.

KONAMI ZR107

Hardware	CPU : PowerPC 403e @ 32 MHz. 3D DSP : ADSP-21062 (SHARC) @ 36 MHz. Sound CPU : 68EC000 @ 8 MHz. Sound chip : K058141 (equivalent to K054539 x2). 2D Graphics : K056832, K058143. 3D Graphics : K001005, K001006.
Juegos	• *Winding Heat* (1996).
Notas	Este juego lo añado por un comentario de R.Belmont. Según él, este es un juego interesante. Tiene audio y *tilemaps* de una Konami GX con un sistema propio 3D de Konami. Él cree que es un eslabón perdido entre el juego Polygonet Commanders (placa Konami Polygonet) y las placas basadas en 3Dfx que llegarían después. Si bien no es un juego 3Dfx creo que merece la pena ponerlo aquí.

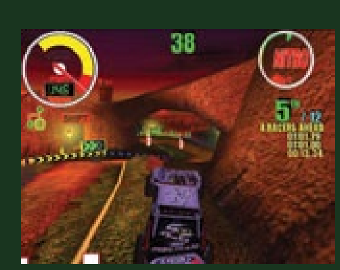




Winding Heat

Midway Quicksilver II

Hardware	Main CPU : Intel Celeron 333/366MHz Motherboard : Intel SE44BX-2 RAM : 64MB Graphics Chips : Quantum Obsidian 3Dfx Storage : Hard Drive.
Juegos	• *Hydro Thunder* (1999). También en: Dreamcast, N64 y PSX. • *Offroad Thunder* (2000).



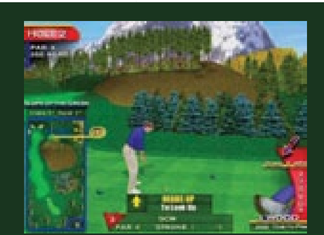
Offroad Thunder



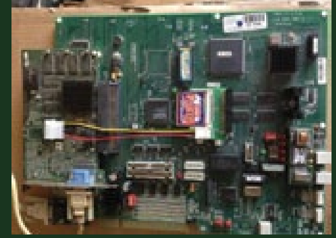


Incredible Technologies

Hardware	Graphics Chips: Voodoo 3 PCI 2000 (y puede que otra serie)
Juegos	• *Golden Tee Fore!* (2001). • *Golden Tee Fore! 2002* (2002). • *Golden Tee Fore! 2003* (2003). • *Golden Tee Fore! 2004* (2004). • *Golden Tee Fore! 2005* (2005). • *Golden Tee Fore Complete* (2005).



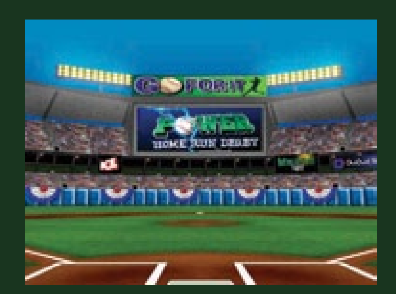
Golden Tee Fore!



ICE Home Run Derby (1996)

Hardware	Graphics : Obsidian 50SB-2200 Voodoo Graphics board with a SIS 2D video card. Sound : Creative Labs Sound Blaster 32.
Notas	Primer juego de recreativa que usaba hardware de 3Dfx. Juego desarrollado por Interactive Light y distribuido por ICE que es bastante raro de ver. Es un juego de béisbol donde el jugador entra en una jalua, y tiene que golpear la bola que se ve en la pantalla. Esto era posible con sensores magnéticos e infrarrojos repartidos. Esta maquina medía 12' x 12' x 8'6" (unos 3,5 m x 3,5 m x 2,6 m), que hacia que fuera necesario un espacio enorme, lo que seguramente la hizo poco interesante para muchos salones. La máquina usaba una interface Jamma creado por 3Dfx, una interfaz de hardware basada en PC con el cableado y los conectores de Jamma, un sistema sin modificaciones en la unidad base que permitía ahorrar costes. De hecho, usaba el mismo conector que se vería en la placa 'Seattle'.





Magic The Gathering: Armageddon (1997)

Hardware	Main CPU : Chipset Epidemic Graphics : Dual-processor Obsidian 3Dfx board.
Notas	Este juego de Acclaim fue creado en 1997 pero nunca pasó de ser un prototipo. De hecho sólo se conocen cuatro unidades (aunque algunos dicen que son cinco). Se cree que nunca hubo más porque al poco tiempo Acclaim entró en quiebra. Este juego no sólo es raro por su historia o por usar ese sistema que nunca se pudo llegar a ver más, sino por mezclar el género de la estrategia y la lucha en un juego arcade. No está *dumpeado*, pero Halalah del foro ASSEMblergames publicó un vídeo (mirar en la sección de enlaces).

POD Arcade (1997)

Hardware	Main CPU : Intel Pentium Pro 200 MHz (dual) with 128 MB RAM Graphics : Prototype 3Dfx dual Voodoo Graphics-based "SLI-on-card" PCI card, 8 MB (possibly an early Quantum3D Obsidian, prior to the Quantum3D spinoff) OS: Microsoft Windows NT 4.0 SP3
Notas	Según una entrevista privada de Stiletto a un empleado de Ubisoft Francia el 10 de Mayo del 2002, Ubisoft empezó el desarrollo de una versión arcade del POD en 1996 que iba a ser mostrado con su cabinet en el E3 del 1997 (y quizás creando el primer intento de Intel para entrar en los juegos arcades). Del juego solo se sabe que tiene un circuito arcade porque fue filtrado a finales de los noventa. Sus binarios fueron filtrados y hackeados/mezclados con los oficiales, lo que ha hecho posible jugarlo, pero su disco, BIOS, o Firmware original nunca se ha dumpeado. El nombre de POD (Planet Of Death) Arcade es el más recordado, pero en su pantalla o marquesina sólo se podía leer POD. En 1996, un representante de Intel vio la versión del POD de 3Dfx Voodoo y dijo que podría tener salida como arcade. Al decir esto, alguien de Ubisoft preguntó si se podía hacer en una CPU/GPU de alta gama. Los desarrolladores del POD original, cogieron el motor y añadieron texturas y polígonos, junto con mejores animaciones, y circuitos más fáciles y largos. Ubisoft recibió dos prototipos de tarjetas 3Dfx durante el desarrollo con versiones especiales del SDF de Glide. Estas tarjetas eran dos Voodoo 1 de 4MB unidas en una, dando una VRAM de 8MB y dos GPUs. Estas tarjetas, al ser "made by Rendition", se cree que fueron mandadas antes de que Quantum3D Obsidian se separara el 31 de Marzo del 1997, cosa que no tiene lógica porque Rendition sólo ha creado/diseñado chips Verité antes de ser adquirida por Micron Technology. A pesar de todo, se cree que estas tarjetas son únicas y que nunca llegaron a nada. Se cree que esta versión nunca fue lanzada por la falta de experiencia de Ubisoft en el mercado arcade y por el reto que era hacer un juego bajo Windows tan estable para ser vendido como arcade, sabiendo que sería muy complicado su parcheo. Otra razón podía ser el alto coste del hardware necesario que implicaría un coste y riesgo demasiado alto.

Xtom 3D (1999)

Hardware	Main CPU : Socket 370 processor Graphics : 3dfx Voodoo Banshee (Native resolution is 512x394) Sound : Yamaha YMZ280B chip OS: DOS installed.
Notas	Producido por Gamevision, desarrollado por Jamie System y publicado por Andamiro Entertainment en 1999, nos llega un matamarcianos 3D en un PC tal cual. El juego permite alta resolución (VGA) y baja resolución (medio), y puede ser usado en Dosbox con el dgVoodoo wrapper y alguna limitación.

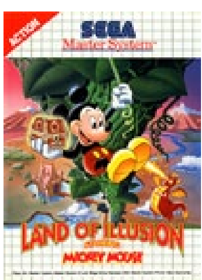




Land of Illusion

Mickey en mi consola. Continuación de *Castle of Illusion* que no se conforma con dar más de lo mismo, sino que añade mecánicas nuevas, aprovechando las grandes ideas de su primera parte.





SISTEMA: Master System
AÑO: 1992
GÉNERO: Plataformas
PROGRAMACIÓN: Sega
PUNTUACIÓN: ✱✱✱✱✱

***Castle of Ilusion* es uno de los mejores títulos de Disney en 2D; el cual incluso tiene un *remake* de reciente factura que emocionó con su anuncio, dado que somos muchos los que recordamos con cariño la versión de Mega Drive. Aunque el cartucho de Master System no se queda corto tampoco.** Formó parte de una época dorada para los juegos de la factoría de sueños, y es que, que un cartucho fuera de Disney en los 90 era sinónimo de buen juego.

A simple vista parecía el mismo título que la precuela con diferente niveles, algo que se prodigaba mucho por aquel entonce, pero en realidad *Land of Illusion* era mucho más que una simple continuación. Se trata de un plataformas con toques aventureros y puzles que nos invita a volver a visitar niveles ya pasados buscando nuevas rutas desbloqueadas. Ciertos personajes secundarios nos echarán una mano a la hora de avanzar en la aventura, y algunos nos proporcionarán objetos con los que acceder a zonas antes vetadas. Además, se prima mucho más la verticalidad de los niveles, con diferentes alturas, y no faltarán los potenciadores de salud.

Colorido y un poco más difícil que el anterior —algo que los jugones agradecemos—, el diseñador del juego fue Yoshio Yoshida, que ya había trabajado en otros títulos de Master System como *Alex Kidd in Shinobi World*, y que aquí coge los mandos como diseñador del juego después de haber trabajado como ayudante de diseño en las versiones de *Castle of Illusion* de Megadrive y Master System.

Land of Illusion no es un cartucho al que se le haga mención a la hora de hablar del catálogo de Master System, pero lo cierto es que es un título que aprovecha muy bien la capacidad de la consola y un imprescindible para todo aquel que disfrutó de *Castle of Ilusion*.



8 partidos de FÚTBOL de 8 bits

Por: Pedja

Emlyn Hughes International Soccer

Dos años después de que Jon Ritman jugara su segundo partido en los ordenadores de ocho bits, Audiogenic sacó un once de gala para que Spectrum, CPC y Commodore 64 pudieran retransmitir en sus monitores un partido rápido, ágil y con un ritmo muy superior al que exhibían los jugadores de *Match Day II*, al que, al lado de este *International Soccer*, bien pudiera parecer que les pesaban las botas. Utilizando un pequeño truco —muy estandarizado por otra parte en la época—, al reducir la superficie de pantalla en la que se desarrolla la acción, el simulador de Audiogenic consigue que los encuentros sean frenéticos y que tengamos que estar muy atentos a las jugadas trenzadas por el equipo rival para no morder el polvo y regresar a casa con una abultada goleada. Detalles sorprendentes como la creación de una interfaz con puntero y menús emergentes —al más puro estilo Windows— o la multitud de opciones para editar equipos y generar ligas y copas parecieron suficientes argumentos para que una estrella del balompié anglosajón como Emlyn Hughes fichara por este club. Si bien en España —distribuido por Proein— no tuvo la repercusión en ventas que sí logró en su tierra, a este título merece la pena que se le recuerde por su buen desempeño en el césped.

DESDE EL BANQUILLO

- **Compañía:** Audigenic
- **Año:** 1989
- **Sistemas:** Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64
- **Fichaje estrella:**



> Audiogenic consigue que los encuentros sean *frenéticos*



ZX SPECTRUM

Un amplio manual acompañaba al juego mostrando su complejidad y cantidad de opciones. Una vez dominado, resulta ser divertido y atractivo.



COMMODORE 64

Emilio Butragueño Fútbol

Rafa Gómez, el creador de títulos como *Survivor* o *Mad Mix Game* en Topo Soft, trabajaba en secreto en un videojuego de fútbol para Animagic que lograría pasar a engrosar las cimas más altas de la clasificación de videojuegos más vendidos de la época. *Emilio Butragueño* sería el padrino de un juego que intentaba calcar de forma lo más fidedigna posible las tácticas y técnicas desplegadas por *Tekhan World Cup* en los salones recreativos. La perspectiva cenital era clavada. El aspecto de los jugadores, bastante parecido -sobre todo si nos atenemos a la colorista versión desarrollada para el ordenador de Alan Sugar-, pero fallaba algo sumamente importante a la hora de lograr dibujar filigranas sobre las líneas que delimitaban el césped: la velocidad. Si en la realidad el Buitre se podía jactar sin problema de lograr correr de forma endiablada con el balón pegado a los pies, la versión cibernética del mismo únicamente se parecía a él en el color del pelo, ya que su agilidad brillaba por su ausencia. Sin embargo, merece la pena detenerse de nuevo en el detalle mencionado previamente, ya que, si nos fijábamos en el delantero del equipo blanco que tenía el cabello rubio, le pasábamos el balón y remataba a placer alojando el balón en la portería contraria, un letrero sobreimpresionado en pantalla nos comunicaría que acababa de marcar Butragueño. Era de las primeras ocasiones en las que un videojuego destacaba y diferenciaba a una figura —basada en un futbolista real— por encima de las demás.

DESDE EL BANQUILLO

- **Compañía:** Topo Soft
- **Año:** 1988
- **Sistemas:** Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64, MSX
- **Fichaje estrella:**





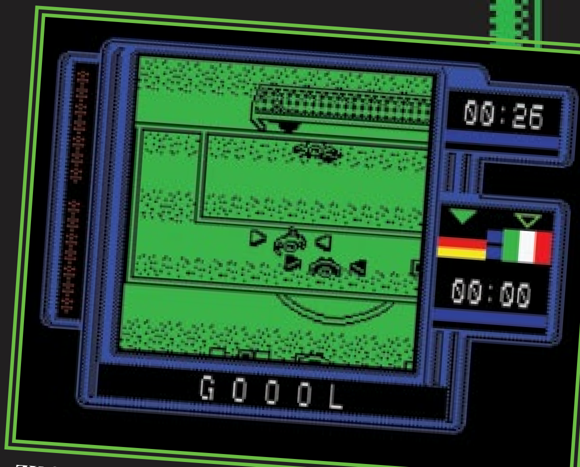
AMSTRAD CPC





Míchel Fútbol Master

Con Pedro Sudón en el código y Javier Cubedo en la parte visual, *Míchel Fútbol Master* tomaba ciertas pautas en el juego desplegado por su compañero en el Real Madrid y la selección española, Butragueño, pero lo hacía con mucha más agilidad que la desplegada en el videojuego de Topo Soft. Si bien es verdad que el detalle de los gráficos era menor y la distancia de la cámara más acusada, haciendo que los *sprites* de los futbolistas fueran de tamaño diminuto, todo se compensaba al comprobar la precisión que otorgaba la barra de potencia al disparar y la presteza con la que se desarrollaba el tempo del partido. Además, *Míchel Fútbol Master* incluía dentro de su caja de lujo «*made in* Dinamic» una carga adicional denominada *Super Skills*, a través de la cual podríamos entrenar en el campo antes de disputar partidos de verdad. Regatear conos, hacer malabares con el balón o practicar disparos a puerta completaban el reto y lograban que fuera este un producto tan redondo como el balón con el que se disputaban los encuentros sobre el tapete de hierba. Hay que señalar, para ser justos, que este *Míchel Fútbol Master* fue lanzado para hacer la competencia directamente con la segunda parte del Butragueño, con la que comparte la característica de disponer de carga de entrenamiento y, más curioso aún, también comparten a Fernando San Gregorio, el ilustrador que realizó ambos dibujos para sendas portadas, utilizando el aerógrafo con mucho arte. Míticos, muy míticos los nombres que el videomarcador anunciaba cuando tocaban el balón, desde Camacho hasta Mathaus, pasando por Laudrup, Vialli o Sanchís.



ZX SPECTRUM



> "El tempo del partido se desarrolla con gran presteza"

DESDE EL BANQUILLO

- **Compañía:** Dinamic
- **Año:** 1989
- **Sistemas:** Spectrum, Amstrad CPC, MSX
- **Fichaje estrella:**





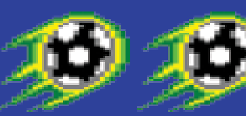
COMMODORE 64

Match Day II

Jon Ritman contó para la segunda parte de su videojuego de fútbol con la maestría gráfica de Bernie Drummond. Ambos lograron firmar un verdadero homenaje al deporte rey con un título que muchos recordaremos por cierto indicador hecho a base de rayitas que iba moviéndose por encima de la cabeza de los jugadores. Su nombre: *Kickómetro*, un auténtico precedente de lo que son las barras medidoras de potencia para disparar el balón en juego de estas características. Dependiendo de las rayas que tuviera este aparatejo en cada momento, el balón saldría despedido a más o menos velocidad, o incluso podríamos ejecutar taconazos. Pero Ritman no se quedó ahí, sino que introdujo elementos de física muy relevantes en sus partidos.

DESDE EL BANQUILLO

- **Compañía:** Ocean
- **Año:** 1987
- **Sistemas:** Spectrum, Amstrad CPC, MSX, Commodore 64
- **Fichaje estrella:**




«Auténtico *precedente* de las barras de potencia»

También le puso nombre rimbombante a dicho conjunto de técnicas: *Diamond Deflection System*. Según sus palabras, «Muchos de los juegos de la época no contaban con personajes que fueran sólidos, y de hecho, la mayoría de títulos de fútbol no tenían esta característica, o si la tenían era muy simple, haciendo que el futbolista fuera como un cuadrado o un círculo en el que el balón rebotara si llegaba a contactar con él. Entonces, para que el jugador de *Match Day 2* pudiera controlar al futbolista y utilizar todas las parte de su cuerpo para golpear el esférico, hice uso de las desviaciones, de manera que la física del jugador fuera como un diamante cuando corría en vertical». Gracias a ello, era posible rematar balones de cabeza, con el pie, el tobillo o incluso con el hombro y marcar goles por la escuadra. Si no fuera por la extrema lentitud con la que se desarrollaban los partidos —recordándonos por momento a una moviola eterna—, *Match Day II* hubiera sido el simulador perfecto para ordenadores de ocho bits. Eso y, oh, los cánticos y las fanfarrias que sonaban durante los encuentros. «When all the Saints, tiroritotí...»

MSX

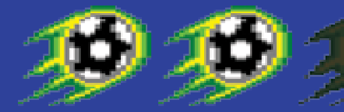
Algunos empezamos a amar el fútbol tras marcar por la escuadra en *Match Day II*.

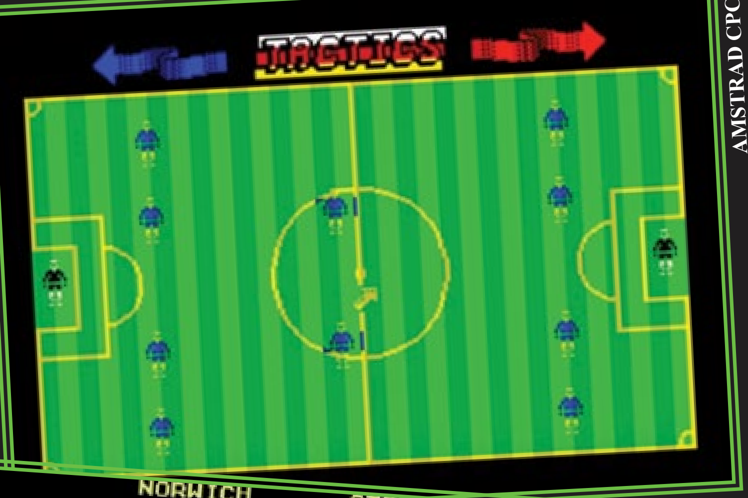
Kenny Dalglish Soccer Manager

En los ocho bits también hubo hueco para aquellos amantes del fútbol que preferían tener sitio en el banquillo en lugar de dejarse la piel en el césped. Pero no nos referimos precisamente a los suplentes, sino a los entrenadores, a los estrategas del balompié, a los que gustan de construir el equipo a su gusto para practicar tácticas y ver cómo sus jugadores despliegan su habilidad cada domingo. Antes de la explosión de PCFútbol ya existieron una gran cantidad de mánagers de gestión, aunque la amplia mayoría no salieron de Reino Unido, ya que al ser un título con tanta cantidad de información textual, se antojaba como imprescindible que estuviera perfectamente doblando al castellano, y ello costaba dinero. Así pues, es muy posible que no conocieras este Kenny Dalglish, capitaneado por otra estrella del fútbol inglés que cedió su imagen a un videojuego —a cambio de suculentos beneficios. Lo curioso de este juego de gestión es que los partidos podían visionarse, y para ello se ponía a disposición del entrenador un grupo de secuencias animadas con las mejores jugadas del partido, aunque lo cierto es que dejaban bastante que desear por su lentitud y su física horripilante. Aún así, este *Soccer Manager* de Impressions Ltd encerraba una gran cantidad de horas de diversión en su interior gracias a un magnífico desempeño en lo que a construcción del interfaz de entrenamiento y finanzas se refiere.

DESDE EL BANQUILLO

- **Compañía:** Impressions Ltd.
- **Año:** 1989
- **Sistemas:** Spectrum, Amstrad CPC, Atari 8-bit
- **Fichaje estrella:**





AMSTRAD CPC



Este *manager* a la inglesa resultó un buen campo de entrenamiento para el futuro *PC Fútbol.*



COMMODORE 64

J.W.DARTS RETROMANIAC DRACONUS J.W.DARTS RETROMANIAC

Football Frenzy

Aquí tenemos el que es, sin lugar a dudas, el videojuego más extraño y curioso de cuantos componen la presente lista. En 1987, la compañía británica Alternative Software decidió abordar la temática del balompié desde una perspectiva distinta y, cuanto menos, original. *Football Frenzy* es una aventura gráfico-conversacional. Sí, sí, no nos hemos equivocado, ni nos hemos tomado lo que se tomaba Romario antes (y después) de los partidos. Este juego está programado gracias a la herramienta Graphic Adventure Creator (GAC) con la que se hicieron otros grandes del género. Nos metemos en la piel de un mánager de un equipo llamado Grimesditch Rangers, un modesto club que, contra todo pronóstico, se ha colado en la final de la FA Cup. A tres días del partido más importante de la historia del Rangers, todo puede torcerse, así que nos tocará a nosotros —a quien si no— arreglar el entuerto. Debemos pagar facturas, hablar con nuestra secretaria, arreglar el vestuario, encontrar a un entrenador que sustituya al titular —al parecer le entró un miedo escénico más grande que los *noventa minuti* del añorado Juanito— e incluso convencer a nuestro delantero pichichi de que la final la tiene que jugar sea como sea. Por desgracia, el GAC no ofrece demasiada flexibilidad a la hora de expresar los comandos de acciones que necesitamos introducir, aunque, como anécdota, podremos hacer cosas tan bizarras como ir a tientas, besar, desvestir e incluso desembriagarnos —esto no le hubiera venido nada mal a Romario.

DESDE EL BANQUILLO

- **Compañía:** Alternative Software
- **Año:** 1987
- **Sistemas:** Spectrum, Amstrad CPC, C64
- **Fichaje estrella:**



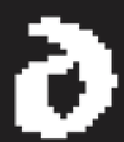


ZX SPECTRUM



AMSTRAD CPC

COMMODORE 64



Kick Off

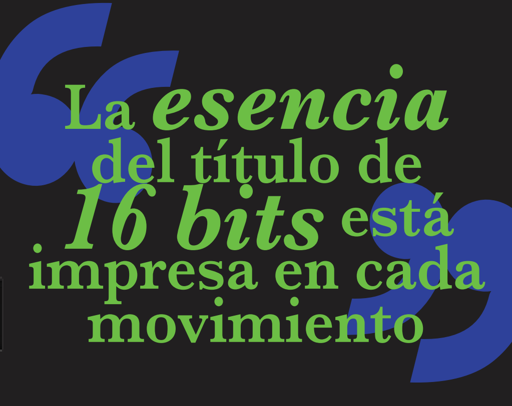
John Mitchell fue el encargado de programar la versión de Spectrum de *Kick Off*, un título diseñado originalmente para Amiga y Atari ST por el insigne Dino Dini. La verdad es que la esencia del título de 16 bits está impresa en cada movimiento llevado a cabo por su hermano menor, una conversión en la que la perspectiva aérea nos otorga una visión de juego digna de los centrocampistas más talentosos de la época, y en la que, precisamente, nos hará falta un buen puñado de magia y elevadas dosis de paciencia y práctica. La razón es muy sencilla: cuando manejamos al jugador, la bola no viaja pegada al pie, sino que el futbolista irá dando pequeños toques rápidos hacia delante, algo que podrá ser aprovechado en cualquier momento por el defensa contrario. Será necesario dominar esta técnica para poder realizar quiebros y cambios de orientación, pero si lo logramos, quizás sea este el título de la presente lista en el que podamos construir la jugada de ensueño que ansiamos. También es muy posible que sea *Kick Off* el causante de que defenestremos para siempre el balompié y nos dediquemos a tejer calceta.

ZX SPECTRUM

DESDE EL BANQUILLO

- **Compañía:** Anco Software
- **Año:** 1989
- **Sistemas:** Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64
- **Fichaje estrella:**







AMSTRAD CPC

Italia 90

El videojuego oficial del Mundial de Fútbol disputado en tierras italianas vino firmado por la compañía Probe Software y distribuido por Virgin Games. Con tiras de cómic en portada y el muñeco hecho a base de bloques blancos, rojos y verdes que se convirtió en la mascota del evento, Ciao, el juego se desarrollaba con *scroll* que barría la pantalla de arriba a abajo, al contrario de lo que se veía en títulos ya comentados como *Match Day 2* o *Emlyn Hughes*. Las animaciones de los futbolistas eran suaves y bien diseñadas, aunque no todo eran buenas noticias. Sin ir más lejos, hay que decir que los partidos de *Italia 90* eran bastante ágiles, aunque la inteligencia artificial de los equipos manejados por la CPU era directamente comparable a la que desplegaría una escuadra formada por monos borrachos. Las posibilidades de juego que brindaba este *Italia 90* eran realmente escasas, casi todas las jugadas resultaban idénticas unas a otras, aunque si algo podía destacarse de su planteamiento jugable es que, al pisar el área y encarar al portero, la perspectiva del juego cambiaba y la cámara se situaba en tercera persona, justo detrás del delantero, brindándonos la posibilidad de colar el balón por la escuadra o de errar miserablemente frente al cancerbero. No nos fue nada bien en este mundial con Luis Suárez en el banquillo, así que este título podría pasar perfectamente al cajón de los partidos olvidables.



AMSTRAD CPC



ZX SPECTRUM



El Mundial de Italia 90 convino dos licencias diferentes, de ahí la leyenda de la publicidad de Dro.



DESDE EL BANQUILLO

- **Compañía:** Probe Software
- **Año:** 1990
- **Sistemas:** Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64, MSX
- **Fichaje estrella:**



RETROMANIAC DRACONUS J.W.DARTS RETROMANIAC DRACONUS



Oscuras mazmorras, misterios por resolver, enemigos implacables y un gran mapeado, te esperan en este juego de acción y aventuras con vista superior para ordenadores Spectrum 128 y superiores. ¿Te lo vas a perder?

¡Muy pronto en tu tienda de videojuegos favorita!

Mínimo ordenadores Spectrum 128K o superiores. Compatible con ZX-UNO. Diseñado con el motor MK2 de The Mojon Twins

Mojon Twins MK2 engine



***La abadía del crimen* es posiblemente una de las producciones más importantes de la historia de los videojuegos españoles. Su historia —la de Paco y la de Juan— está repleta de vaivenes, emociones y genialidad. La Asociación de Usuarios de Informática Clásica (AUIC), ha querido rendir homenaje gracias a una nueva exposición que puede visitarse en la Escuela Técnica Superior de Ingenieros Informáticos; y en este artículo especial hacemos un repaso a lo que podéis encontrar allí.**

Por: Rafael Corrales



Año del Señor 2017, han pasado 30 desde que en la ‘Ciudad de los periodistas’ de Madrid tuviera lugar la génesis de una aventura que terminaría por levantar los muros de un mito. El videojuego en este caso es más que un simple producto destinado al entretenimiento. Hablamos de una obra de arte, una genialidad, algo comparable a un lienzo sobre el que se plasmaron los mejores bytes de toda una década marcada en España por una explosión de creatividad.

Día 1

Nona, recorramos el camino juntos…

La mayor parte de los videojuegos son aburridas secuencias de código máquina que sólo adquieren sentido e identidad al ser ejecutadas.

¿Qué hay detrás de estas líneas? ¿Quién podía, a principios de los años 80, comprender aquellos primeros sistemas microinformáticos repletos de limitaciones y apenas documentados? ¿Cómo fue posible meter el diseño de una abadía dentro de unos sistemas con tan poca memoria? ¿Cómo surgió una idea tan ambiciosa repleta de retos a resolver?

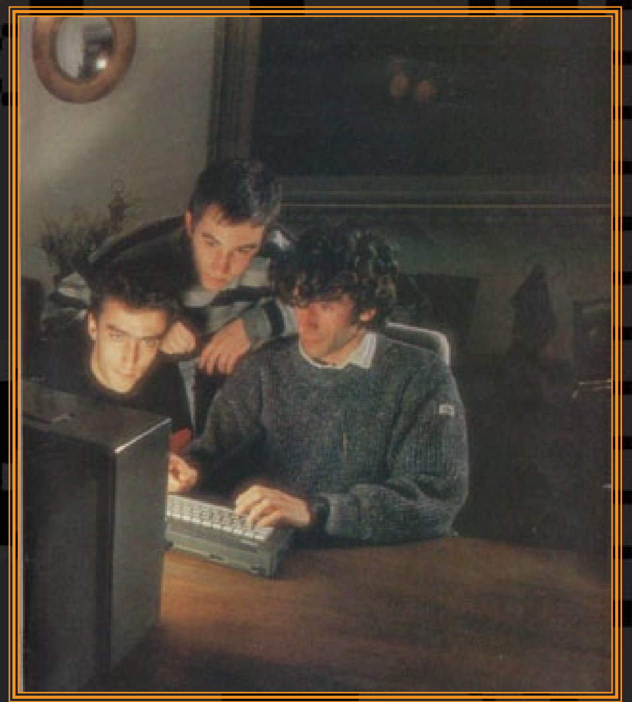
La *abadía del crimen* esconde dentro de su código una historia humana que este reportaje quiere ayudarte a descubrir…

Vísperas del día 1

El contexto…

Todo proyecto nace de un entorno, una familia, unos amigos y un detonante. Nacida durante el ‘desarrollismo’ de los años 70, la ‘Ciudad de los periodistas’ era el sueño idílico de la Asociación de la Prensa de Madrid (APM), cuyo objetivo era proporcionar viviendas de calidad a precio asequible.

A este nuevo barrio vino a mediados de dicha década César Menéndez junto con su familia que, como muchos otros periodistas de profesión, se instalaron en estas nuevas y fabulosas viviendas que contaban con toda clase de equipamientos.



El equipo de Made in Spain posó para un amplio reportaje publicado en el País Semanal, demostrando la importancia y el interés que comenzaban a tener en los medios de comunicación y la sociedad esos grupos de jóvenes entusiastas dedicados a los videojuegos.







FRED (1983)

El arqueólogo que revolucionó el mundo de las plataformas...

Estas mudanzas y traslados profesionales causaron que Paco Menéndez (Avilés 1965 – Sevilla 1999), hijo de César, terminase conociendo a sus nuevos amigos; los que conformarían el futuro equipo Made in Spain: Paco, Carlos Granados, Camilo Cela y Fernando Rada, todos ellos vecinos en la 'Ciudad de los periodistas', pero… ¿cómo les conoció Paco?

Sus amistades comunes rápidamente fraguan una intensa relación que será la génesis de un equipo *indie* al estilo de los 80, llegando (en plena adolescencia) a dar clases de informática en Alicante a adultos

Día 2

Noche, la informática aterriza en nuestras vidas…

En 1980 Carlos «Charlie» Granados regresó de Estados Unidos con una experiencia fascinante: conoce la microinformática y a esta experiencia se suma que su instituto (Cardenal Herrera Oria) era uno de los pioneros en introducirla en España como parte del programa de estudios. Así es como todos ellos comenzaron a hacer sus primeros pinitos con uno de los dos Commodore PET de los que disponía el instituto.

En las clases de programación en lenguaje BASIC del Herrera Oria, Paco Menéndez (con 15 años de edad) va a tener como compañeros al futuro equipo de jóvenes programadores. Sus amistades comunes rápidamente fraguan una intensa relación que será la génesis de un equipo *indie* al estilo de los 80, llegando (en plena adolescencia) a dar clases de informática en Alicante a adultos.

Prima del día 2

Comienzan a trabajar en el sector…

José Luis Domínguez (empresario, fundador de Indescomp en 1982) se cruzará con este incipiente equipo de programadores en la feria SIMO. Domínguez observa sorprendido a un chaval

apenas adolescente manejando con soltura los ordenadores ZX-81 que tienen en exposición y no duda en ofrecerle trabajo. Se trataba de Jorge Granados que pocos días después acudió con el resto del equipo.

Dentro del equipo de programación de Indescomp (como absolutos *freelance*) se encontrarán pronto con programadores de la talla de Paco Suárez, que llegaría a la capital en primavera de 1983. Paco será autor, con la colaboración de Paco Portalo como diseñador, del popular videojuego *La Pulga*.

Con tan feliz encuentro en el SIMO, todos ellos se subieron al carro y juntos trabajaron en diversas tareas de programación y traducción. De paso pudieron finalizar su videojuego *Fred* en horario diurno mientras Paco Suárez hacía lo propio con *La Pulga* en horario nocturno. La gestación de *Fred* había tenido lugar cuando Charlie, inspirado en un arcade, ideó un algoritmo para pintar laberintos aleatorios. *Fred* fue editado y publicado por Indescomp a finales de 1983. Su protagonista, Fred, sería Roland (nombre de uno de los creadores del Amstrad CPC) en la versión inglesa para Amstrad; a petición de Domínguez iba a formar parte de una saga y necesitaban un buen personaje de referencia tal como Horace en el Spectrum. En buena parte gracias a estos videojuegos, Domínguez pudo alcanzar un importante acuerdo con Alan Sugar y crear Amstrad España con la consecuente distribución exclusiva del Amstrad CPC en nuestras tierras.



Anuncio de *Sir Fred* publicado en el número 56 de MicroHobby.

Tercia del día 2

Nace en España el primer estudio *indie*

Este podría decirse que fue el inicio de la andadura de Made in Spain, un grupo absolutamente entusiasta que, aunque estuviera en nómina de Indescomp, muy pronto comenzaría su camino en solitario con la teórica segunda parte de *Fred*.

Apenas lanzado el videojuego *Fred* y tras el cambio estratégico de Indescomp en 1984 (orientado a la distribución de ordenadores con Amstrad España), el equipo, no demasiado contento con la distribución de *Fred* y sin tiempo libre al iniciar estudios universitarios, decide partir y fundar Made in Spain, con la idea de publicar sus propios videojuegos con total libertad.

Sexta del día 2

Una academia marca sus inicios…

Made in Spain y su génesis están íntimamente ligados a la academia de informática Mr. Chip, donde este joven grupo tuvo acceso a un material y medios más o menos adecuados para el desarrollo y distribución de sus primeros videojuegos.

Mr. Chip era una escuela de informática fundada por el padre de Paco Menéndez. César tenía una gran visión de futuro, suficiente como para intuir que pronto aquella nueva materia sería toda una revolución —y vaya si lo fue—, pero en 1985 la microinformática era aún algo misteriosa para la mayoría de la gente. Equipado con unos flamantes Amstrad CPC entre otros ordenadores de la época, arranca la actividad en principio sin idea de publicar videojuegos.

Ubicada en Cardenal Herrera Oria, junto a la ya citada 'Ciudad de los Periodistas', César tuvo enormes dificultades para localizar profesores (¿quién a mediados de los 80 tenía idea de programación?) y, a esa dificultad, se le sumaba la decepción que algunos alumnos sufrían al chocar con la realidad de la informática abandonando finalmente: «¿pero esto no se programa solito?»; la misma hermana de Paco Menéndez, Malena, no llegaba a comprender demasiado bien eso del BASIC.

Los miembros de Made in Spain dispusieron de un aula de la academia para sus labores, es más, César Menéndez llego a poner en marcha su propio sello de videojuegos —Mr. Chip— con el objetivo de facilitar la tarea al equipo y, ya de paso, promocionar la academia. César aprovechó entre otros los buenos contactos que tenía en El Corte Inglés; así aseguró una distribución. Ser una iniciativa adelantada a su época causó que Mr. Chip apenas llegará a dos años de actividad, reconvirtiéndose finalmente en academia para dar cursos de formación oficiales.

Día 3

Noche, se gesta un videojuego rompedor…

El videojuego *Sir Fred* era el resultado de muchísimas horas de trabajo invertidas por Charlie, Fernando, Camilo y Paco, tras abandonar Indescomp. Este videojuego, cuyo desarrollo tuvo lugar en el año 1985, fue incluso presentado a su finalización en las oficinas de Amstrad España antes de nacer el sello Mr. Chip, pero Domínguez ya no tenía interés en la distribución de videojuegos y rechazó la oferta porque según su parecer el dinero estaba en el *hardware*. Finalmente *Sir Fred* terminó en 1986 siendo distribuido, incluso en Inglaterra, por Micro-Gen, toda una proeza para un equipo de gente tan joven y con medios muy limitados. Sin embargo los ingleses no cumplirían los acuerdos y les decepcionarían. Su principal baza era la pasión que ponían en todo lo que hacían y de nuevo la realidad chocaba con sus deseos.

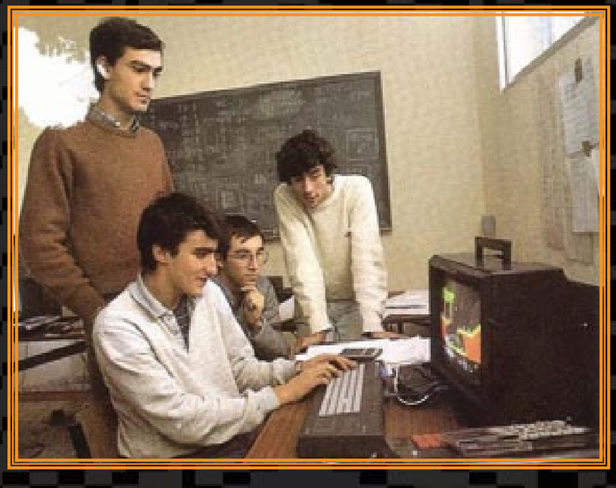
Este videojuego sería el último programado por Paco Menéndez en compañía de sus amigos, quedando como ejemplo de la capacidad que tenía este equipo por la hazaña de diseñar videojuegos capaces de romper moldes al incorporar diversos elementos como la física de las lianas o el agua entre otros. Nuevamente algoritmos y experimentos de programación eran el 'esqueleto' de este nuevo título.

Prima del día 3

Juan Delcán aparece en escena…

Con estos prolegómenos es conveniente echar la vista atrás para hablar de otro de nuestros protagonistas.

Nacido en 1965 en Quebec (Canadá), Juan llegó a España a muy temprana edad. Recaló primero en Sevilla para, a mediados de los 70, mudarse a Madrid.

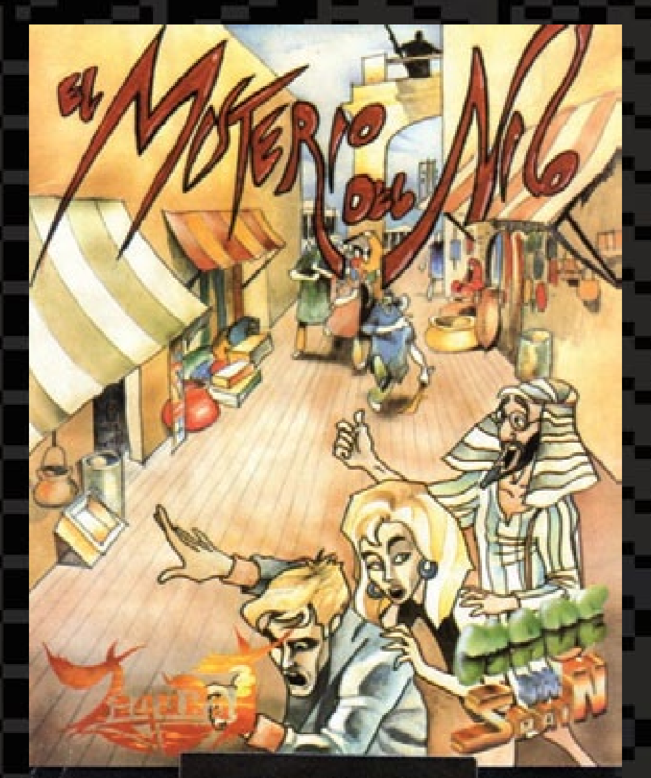




Arriba: el equipo de Made in Spain probando *Sir Fred* en un reportaje de Microhobby. Sobre estas líneas: Paco y Juan posan en una fotografía de su infancia.

Su padre, Juan Luis Delcán, tras hacer estudios de medicina en España se había especializado en Canadá en el campo de la cardiología. Entre sus mayores logros tenemos el haber realizado el primer cateterismo de España. Posteriormente, para progresar en su carrera vino a Madrid, donde localizaron una vivienda en la 'Ciudad de los periodistas'. Aquí es donde Juan Delcán pronto forjaría una intensa amistad con Paco.

Al igual que Paco, Juan también tuvo sus breves escarceos con la informática en el Instituto Herrera Oria. Sin embargo, aunque mantuviera también amistad con los miembros de Made in Spain, nunca llegó a enamorarse de la informática pese a haber hecho sus pinitos creando bocetos de videojuegos con nombres tan curiosos como *Los Escupidores* y *Laberintos de Torturas*, este último diseñado exclusivamente sobre papel. Juan tenía una enorme creatividad y la focalizó en iniciar estudios de arquitectura a mediados de los 80, algo que pron-



El misterio del Nilo supuso la escisión del grupo original de Made in Spain. Eso sí, sin dejar de ser amigos.

MADE IN SPAIN

to dará mucho sentido a su importante papel en *La abadía del crimen* como auténtico arquitecto de sus muros. Juan además, por su afición a la pintura, aportaba diseños como el logotipo de Mr. Chip, las portadas de *Fred* y *Sir Fred* y, por supuesto, la del videojuego que nos ocupa.

Paco y Juan hicieron buen tándem, probablemente por su gran competitividad y el ser complementarios. Se les podría considerar hasta cierto punto hermanos. Esa estrecha relación fue determinante para que a mediados de 1986 comenzaran a trabajar juntos en un nuevo y apasionante proyecto.

El momento de la gestación del que será el videojuego *La abadía del crimen* tendrá lugar una vez terminado *Sir Fred* en octubre de 1985. Por entonces Made in Spain decide comenzar a trabajar en proyectos paralelos organizados en parejas de desarrollo. Todos los miembros del equipo tenían varias ideas para así seguir manteniendo vivo el sello Made in Spain. Paco Menéndez, apasionado de la novela de Umberto Eco, *El nombre de la rosa* y los juegos tridimensionales, comienza a darle vueltas a la idea de llevarla a un videojuego, pero ya como un proyecto personal. Sus compañeros por su lado tenían la intención de llevar la célebre película *La joya del Nilo* a una especie de videojuego 'oficial'.

Tercia del día 3

Zigurat, la profesionalización que Paco no quería…

Como ya se ha apuntado, las diferencias habían comenzado meses atrás, en el momento en que Fernando Rada, Carlos Granados y Camilo Cela se muestran de acuerdo en ir más allá y fundar su propia compañía de distribución de videojuegos cuando llegase la finalización de El *misterio del Nilo* a finales de 1986. Paco sin embargo no quería saber nada de otra cosa que no fuera la pura programación y creación de videojuegos, de ahí su divergencia, así que decide no embarcarse en el proyecto. Esto causa que el incipiente videojuego *La abadía del crimen* termine por ser publicado (antes de llegar a Opera Soft) por el sello Mister Chíp.

Paco le había propuesto a Juan Delcán la tarea de darle forma gráfica y un diseño a todas las ideas que tenía en su cabeza, y es que a pesar de sus primeras reticencias, tal y como Juan comenta: «era difícil decirle que no, se le ponían los ojos así brillantes, como en los dibujos japoneses»; de modo que pese a estar muy liado con la carrera, Juan accede a su petición y juntos comienzan a levantar los muros de este vi-

«Era difícil decirle que no, se le ponían los ojos así brillantes, como en los dibujos japoneses»; de modo que pese a estar muy liado con la carrera, Juan accede a su petición y juntos comienzan a levantar los muros de este videojuego

deojuego. Juan se preguntaba «¿quién va a querer jugar a un juego con monjes?».

Es importante reseñar que tras la 'separación' de Paco del resto de Made in Spain, siempre existió una enorme amistad entre todos ellos.

Nona del día 3

El nombre de una novela que no quiso ser videojuego…

La ilusión de Paco Menéndez residía en crear el videojuego oficial de la novela *El nombre de la rosa*. Como en aquel momento aún no se había estrenado la película, Paco trató de ponerse en contacto con su autor muy ilusionado. Se afirma que Umberto Eco no llegó a prestar atención al proyecto por no entender de videojuegos, pero lo cierto es que sí que entendía perfectamente lo que era un videojuego. Cabe destacar que pese a la buena acogida de la propuesta que mostró su representante, Paco Menéndez llegó finalmente a estar en contacto con Umberto Eco y este le transmitió la razón de su negativa: su experiencia con la película oficial había sido nefasta y el resultado no le había gustado en absoluto —Umberto Eco confesó antes de fallecer que la recreación del laberinto le horrorizó. Paco no tuvo más remedio que acudir a otro de los nombres que Umberto Eco había barajado para su novela: *L'Abazzia del Crimine* tal como apostilla el propio autor en un manuscrito en el que incluso soñaba con haber titulado a la novela *Adso de Melk*.

Es bueno señalar que Paco ya tenía la determinación de romper con el mundo del videojuego en 1986, por tanto esta es una de las razones por la que se planteó llevar a buen término un videojuego que rompiese los esquemas existentes.

Pese a las grandes dudas y reticencias de Juan Delcán a la hora de aceptar el encargo de Paco, resultó que trabajar juntos en este proyecto fue para ambos una experiencia gratificante e inolvidable.

Día 4

Noche, la gestación de un mito…

La abadía del crimen se gestó durante 14 meses en los cuales Paco y Juan compartieron horas y más horas, días y noches, semanas y meses que transcurrían en lugares como un claustrofóbico dormitorio o los alrededores de la 'Ciudad de los periodistas'. Juan se tomó un descanso mientras Paco terminaba las diferentes versiones en otoño de 1987.

La abadía inundaba su existencia, Paco y Juan solían pasear mientras iban tejiendo el complejo y algo caótico código que conseguiría el milagro de poder ver en un Amstrad CPC toda una abadía con sus personajes moviéndose con aparente inteligencia.

1987 fue el año por excelencia para el desarrollo y finalización de este videojuego, prácticamente era el año en que se precipitaron todos los acontecimientos que poco a poco



El anuncio de Opera del juego, con el sello MCM y las apostillas de diferentes medios ante lo que parecía ser un juego revolucionario.

darían rumbo a la vida de estos dos grandes genios.

La familia de Paco apoyó su emprendimiento y genialidad. En ocasiones era tanta la frustración de Paco que *cabreado* aparecía en el salón quejándose de tal o cual rutina que no funcionaba adecuadamente. En una ocasión su madre le aconsejó sentarse un ratito a ver la tele y pensar en otra cosa; como no puede ser de otra manera la mente de Paco enseguida tuvo su momento de creatividad y en pocos minutos Paco estaba de nuevo codificando la resolución del problema.

Pensando en su compañero Juan, Paco tuvo a bien desarrollar para él en exclusiva un sistema de desarrollo arquitectónico sobre el cual trabajaba Juan elaborando la compleja estructura y plano de una abadía, cuya elaboración supuso no pocos dolores de cabeza a la hora de gestionar las colisiones y esos escasos recursos que disponían los ordenadores de la época, de hecho, Juan confiesa haber estado sin dormir por culpa del sistema de cámaras y perspectivas del videojuego.

Prima del día 4

El nacimiento de un mito…

El videojuego estaba prácticamente terminado en verano de 1987, cuando Paco contaba con 21 años; aquí es donde Juan



MICROPANORAMA

LOS MEJORES PROGRAMAS DEL 88

El pasado día 11 tuvo lugar en una conocida sala madrileña el acto de entrega de premios a los Mejores Programas del 88. Allí, en un ambiente cargado de emoción, se desvelaron por fin los nombres de los programas que, a vuestro juicio, han sido los más destacados en cada una de las modalidades.

REPARTO DE LOS VOTOS

ORIGINALIDAD: TETRIS, Deflektor, Colisseum, Flunky, Galactic Games

PANTALLA PRESENTACIÓN: HUNDRA, Out Run, Colisseum, Wells & Fargo

SONIDO: MAD MIX, Renegade II, Where Time Stood Still, Colisseum, Intensity

MOVIMIENTO: NAVY MOVES, Garfield, Hundra, Rolling Thunder, Skate Crazy

GRÁFICOS: LA ABADÍA DEL CRIMEN, Navy Moves, Garfield, Through the Trap Door, Flunky

ARGUMENTO: LA ABADÍA DEL CRIMEN, Where Time Stood Still, Navy Moves, Humphrey, Flunky, Megacorp, The Race Against Time, Through the Trap Door

VALORACIÓN GLOBAL: NAVY MOVES, Where Time Stood Still, Aspar G.P. Master, Daley Thompson, Garfield, Humphrey

se toma su descanso. A pesar de haber finalizado el videojuego, Paco intentó que se pudiera disfrutar del mismo en cualquier sistema de 8 bits, pero esto resultó al final imposible en los Spectrum de 48 KB y en los Amstrad CPC (versión cinta) supuso recortar no pocas pantallas. Esto, junto a la mejora de la inteligencia artificial de los monjes terminó retrasando su publicación hasta noviembre de 1987 en lo que en palabras textuales de Paco fueron unos meses de pura agonía. Por fin el juego fue anunciado en la prensa bajo el sello Mr. Chip.

Terminada *La abadía del crimen,* el destino llevó a Paco hasta Opera Soft, que por entonces eran sus colegas. Su incorporación a Opera era sencillamente la culminación de su carrera en el mundo de los videojuegos. Dentro de Opera Soft, Paco encontró recursos para poder realizar la versión de PC del videojuego y, ya de paso, reencontrarse profesionalmente con viejos compañeros, caso de Paco Suárez o José Antonio Morales. En Opera también tuvo la oportunidad de comercializar una utilidad de diseño de circuitos denominado Sophos, algo que tendrá íntima relación con sus proyectos de futuro.

En abril de 1988 Opera Soft consigue por fin poner en el mapa este videojuego con mucha promoción y una distribución profesional, es por esto que resulta difícil situar la fecha exacta del lanzamiento comercial del videojuego. Ese año *La abadía* empieza a romper moldes, tanto es así que el videojuego cosechó muy buenas críticas, disfrutó de mucha cobertura en prensa y a Paco le hicieron bastantes entrevistas. Según fuentes de Opera Soft, el juego se vendió unas 50.000 copias, convirtiéndose en el tercero del catálogo de la editora en cuanto a ventas.

Como si fueran los 'Oscar del videojuego español', los premios MicroHobby de 1988 terminaron premiando con justicia a *La abadía del crimen*, tanto por el trabajo de Juan Delcán por sus excelentes gráficos, como por 'mejor argumento' y 'programador', que por unanimidad recayeron en Paco Menéndez.

En 1989 Paco pronunciaba unas palabras inolvidables en la entrevista que le hicieron en la revista Amstrad Sinclair Ocio: «Prefiero el reconocimiento de la gente al dinero».

Tercia del día 4

Tras alcanzar la cumbre...

Esas palabras eran premonitorias. Tras el éxito, Paco Menéndez abandonó Opera Soft donde no encontró la motivación suficiente e intereses comunes, ya que mientras finalizaba la ingeniería en Telecomunicacio-

nes su mente aspiraba a nuevos proyectos, y es que de alguna forma lo había logrado todo en el mundo del videojuego y buscaba nuevos retos para su mente inquieta.

Juan Delcán, por su parte, nada más terminar el videojuego empezó a trabajar como creativo en el mundo de la publicidad, con todas las implicaciones que esto conlleva. Trabajó en proyectos de imagen corporativa, tal como crear la campaña de lanzamiento de Telemadrid y otros canales públicos. Apenas llegó a involucrarse en el mundo del videojuego más allá de hacer un par de visitas a Opera Soft. Posteriormente trabajaría en Francia como creativo antes de partir a Estados Unidos a finales de 1994.

Aunque nunca llegó a terminar la carrera de arquitectura, su faceta de gran creativo tuvo enseguida recompensa cuando una empresa estadounidense llamada Pittard Sullivan estuvo detrás de él hasta conseguir ficharlo como realizador, llegando incluso a trabajar en 2005 para el archiconocido grupo U2, dentro del 'Vertigo Tour.' En la actualidad trabaja en dirección de proyectos publicitarios, moda y cosmética, además de la realización de vídeos musicales. No contento con eso trabaja en proyectos como festivales de música en el papel de director creativo.

La faceta de pintor que tenía Juan desde niño hace que todavía en la actualidad siga creando material artístico, tal como una exposición nunca desarrollada en la que se incluía material de *La abadía del crimen*.

Nona del día 4

Llega el lento descenso…

Paco, a finales de los 80 empezó a imaginar un mundo diferente, no creía en una mercantilización del videojuego donde primase el dinero por encima de la calidad del producto, por ello decidió tomar su propio rumbo con un proyecto que nuevamente nacía de la pasión y su formación como ingeniero.

PALOMA (PAralell LOgical MAchine) era, aparte del nombre de la que fuese mujer de Paco, el nombre asignado a una memoria matricial inteligente, muy similar a los actuales FPGA pero con nanoprocesadores. En este proyecto invirtió su tiempo, dinero y su pasión. Era un proyecto en el que participaban compañeros, amigos y familiares que, en buena parte habían sido parte de la vida personal y profesional de Paco. Muchos de ellos no entendían bien el trasfondo del proyecto, pero se contagiaban de la pasión que ponía Paco en todo lo que hacía.

Como buen adelantado, Paco supo ver el futuro del mercado tecnológico, pero desafortunadamente vivía en un país donde esta clase de proyectos resultaban poco menos que imposible de sacar adelante. Lo cierto es que las simulaciones realizadas en cálculo paralelo de matrices eran muy prometedoras.

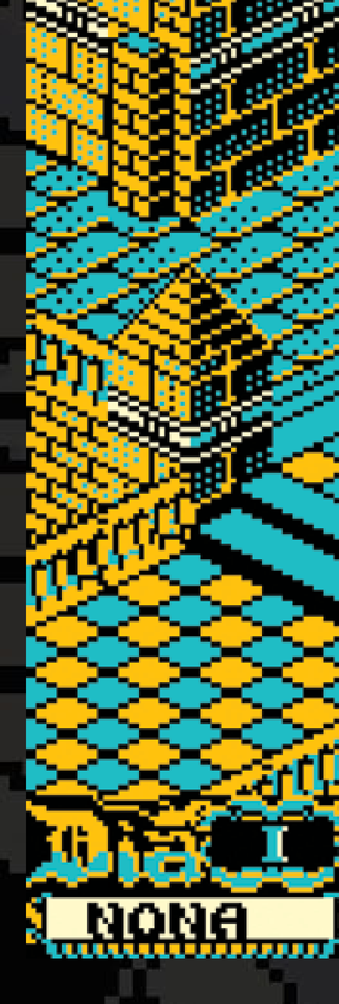
Durante los años 90 mantuvo un trabajo constante, compatibilizando con su trabajo de ingeniero en varias empresas. Todo se truncó cuando un proveedor de microprocesadores no



Foto reciente de Juan Delcán.

pudo darle soporte y le emplazó a pedir presupuesto a Intel. Los costes del desarrollo se elevaron muy por encima de lo previsto, a añadir que en ese tiempo el mercado ya había avanzado mucho y disponía de productos similares. Paco siempre obtuvo el apoyo incondicional de los que participaban en el proyecto aún a costa de perder lo invertido, pero se negó en redondo a que nadie sufriese pérdidas económicas por su enorme honestidad y principios férreos.

Sus amigos nos confirman que fue una persona muy cuidadosa y que todos fueron muy pacientes hasta el punto de animarle en una importante reunión de inversores a seguir adelante con el proyecto. Sin embargo, en un desgraciado mes de noviembre de 1999, Paco se quitó la vida, y como comenta su hermana Malena: «Fue una sorpresa para todo el mundo, nada hacía pensar lo que iba a pasar». El caso es que nos quedamos sin su genialidad, aunque su legado quedará para siempre.





Día 5

Surge el reconocimiento de una obra de arte…

La abadía del crimen es por muchísimas razones un icono. No era desde luego el juego más adictivo o jugable de la época, sin embargo, sus muros se habían construido en una explosión de creatividad y genialidad sin igual.

Fue la obra cumbre de Paco y Juan, también tuvo mucho que ver el que ambos trabajaran en unos años irrepetibles para la informática, repletos de limitaciones y retos por abordar, eso es en suma la razón de que el videojuego haya alcanzado la categoría de mito.

En una época en la que los adolescentes programaban videojuegos no era extraño que prácticamente el grueso de sus



Arriba: Dos niños disfrutan jugando con un ordenador Amstrad. Los 8 bit irrumpieron en aquella época ayudando en el moldeo de una generación de chavales. Izquierda: El juego para CPC.

En noviembre de 1999 se quitó la vida, y nos quedamos sin su genialidad, pero su legado quedará para siempre

clientes fueran niños, jóvenes que quedaron marcados por estos videojuegos, lo cual explicará en el futuro su gran afición a esta época. Los años 80 también trajeron consigo una repentina fiebre por la microinformática cuando los ordenadores de Sinclair consiguieron por fin hacer accesible este mundo apenas explorado por la mayor parte de la población. A principios de los 80 se forjó una disrupción cuando los niños de la época adoptaron con naturalidad estos nuevos aparatos repletos de teclas y algo complejos de utilizar, pues, aunque las consolas de videojuegos ya habían aterrizado desde hacía tiempo en el mercado, los ordenadores por su parte estaban abiertos a ser programados y 'trasteados' por los usuarios. Se puede decir que se forjó una generación probablemente única e irrepetible.

Los niños que jugaron a *La abadía del crimen* y no se dejaron llevar por la frustración de aprender a desenvolverse en este nuevo entorno, terminaron por descubrir una nueva experiencia en la que un videojuego conseguía sumergirte durante horas y horas en una especie de realidad paralela.

La hermana de Paco contaba por entonces con 21 años y reconoce que el juego le parecía enormemente difícil, por lo que su hermano a base de unos cuantos *pokes* le permitió ver el final del videojuego.

Los demás tuvimos que conformarnos con una guía del juego que publicó Micromanía en marzo de 1988. Esta guía sacó del ostracismo a este rompedor espécimen de los isométricos. El misterio que rodeaba a sus muros atrajo a no poca gente, tanto es así que año tras año se iban incorporando enamorados a sus filas tales como Antonio Giner. Él fue uno de los primeros, a mediados de los 90, en querer destripar este videojuego durante sus estudios de arquitectura, y se planteó el *remake* para aprovechar las mejores características de los PCs de finales de los 90 y darle de paso un merecidísimo homenaje al videojuego.

Izquierda: El primer remake de *La abadía del crimen* de Antonio Giner. Izquierda-abajo: portada de *Obsequium*, un completo libro escrito por Jaume Esteve sobre la obra de Paco y Juan. Debajo: Micro Manía desveleba los misterios del juego en su número 33.



Día 6

Las iniciativas que pusieron *La abadía* en su justo lugar

Poco tiempo después, a finales de los 90, el incipiente fenómeno de la retroinformática empezó a sumar adeptos a esta abadía, de los que destaca Manuel Pazos. Sus caminos paralelos terminaron juntándose y sus trabajos se complementaron cuando comenzaron a 'destripar' el videojuego de cara a conocerlo en profundidad. La excusa de mejorar el aspecto visual del videojuego fue poco a poco levantando aquella genialidad oculta entre sus líneas de código máquina, todas ellas dejaban entrever una historia poco conocida. La labor de Antonio Giner y Manuel Pazos es fundamental para explicar la fiebre que sobrevino posteriormente en torno a este videojuego.

El enorme amor de Paco Menéndez a su creación, hizo que cuando aún vivía no viese, en un principio, con buenos ojos el *remake* preliminar de PC que finalmente sería publicado a finales del año 2000. De hecho, en 2002 se forjó el compromiso de no hacer nunca un *remake* comercial del videojuego por expreso deseo de la familia, transmitido a través de Carlos Granados. Casi en paralelo a la versión de PC y siendo principios de 2001, Manuel finaliza la versión para MSX2 del mismo.

En mayo de 2002 Manuel Pazos se puso en contacto con Juan Delcán tras una ardua búsqueda. Gracias a ello pudieron documentarse ya no sólo en lo relativo a las 'tripas' del videojuego, si no en todos los aspectos del diseño, creatividad



Juan Delcán frente al espejo, como Guillermo de Occam al finalizar el videojuego. En RetroMadrid 2013 se estrenó un emotivo vídeo editado por Juan Delcán que mostraba imágenes hasta ahora inéditas de Paco Menéndez y un grupo de amigos disfrutando de unos días en casa del primero en Galicia.

y curiosidades que le rodeaban, incluyendo el importante aspecto humano que todo videojuego lleva aparejado.

Retomar el contacto con *La abadía del crimen* le trajo a Juan bellos recuerdos pues, siempre consideró importante mantener viva la llama de Paco mediante el reconocimiento. Sin embargo Juan reconoce que Paco no quería que nadie «metiese mano al videojuego», algo que cuando se vieron por última vez en 1998 empezaba a cambiar, pues empezaba a hacerle ilusión ver tanto movimiento en torno al videojuego en Internet.

Alrededor de 2005 se intentó sacar adelante un videojuego comercial para móviles basado en *La abadía del crimen*. Tanto a la familia de Paco como a Juan les pilló fuera de juego, pues habían olvidado que en su día habían firmado una cesión de derechos de explotación a Opera que a su vez fueron vendidos a la empresa eBrain. Finalmente hubo un acuerdo unánime para mantener fuera del circuito comercial a este videojuego con el fin de respetar la memoria y el deseo de Paco.

El resto florece a partir de marzo de 2010, coincidiendo con RetroMadrid, cuando se presenta el *remake* en Java que abre el videojuego a toda suerte de dispositivos y navegadores. Manuel Pazos fue el artífice dada su enorme experiencia en el desarrollo de videojuegos para móvil sobre dicho lenguaje. Pronto empezaron a sucederse iniciativas como la de José Manuel Braña, que apostó por dedicar una calle a Paco Menéndez en su Avilés natal, o la importante cobertura en La Voz de Avilés por parte del periodista Fernando del Busto, que abordó con mucho respeto y admiración el tema.

En una edición especial de RetroMadrid dentro de la feria de videojuegos GAMEFEST, Antonio Giner y Manuel Pazos comenzaron en 2010 a divulgar sus genialidades en la conferencia «Detrás de los Muros de la Abadía del Crimen». Esta charla y su amor al videojuego terminaron por despertar el interés del periodista Jaume Esteve, cuya labor documental fue fundamental para cubrir muchos aspectos desconocidos del videojuego y su contexto en los libros *Ocho Quilates* y *Obsequium*, publicados en 2012 y 2014 respectivamente.

En RetroMadrid 2012 con motivo del XXV aniversario del videojuego se hizo una pequeña exposición del videojuego. Además se ofreció de nuevo la charla «Detrás de los Muros de la Abadía del Crimen», esta vez con la presencia de Juan Delcán mediante videoconferencia.

En 2013 las familias de Paco Menéndez y Juan Delcán recogieron el premio «RetroMadrid, a la trayectoria» en homenaje al videojuego y sus autores. La entrega contó con la presencia de muchos de los artífices de este reconocimiento, compañeros, amigos, así como centenares de visitantes

que emocionados vieron el vídeo que el propio Juan Delcán había editado para la ocasión con secuencias nunca vistas de la vida de un genio, nuestro inolvidable Paco Menéndez.

Eventos como RetroEuskal, RetroBarcelona (al que acudió en persona Juan Delcán) o Retrópolis, e incluso festivales como Celsius 232 en la Avilés natal de Paco han servido para fomentar el interés en el videojuego.

Extensum es otro de esos homenajes y reconocimientos de los aficionados del videojuego. En este caso el artífice es Daniel Celemín que quiso darle al videojuego ese carácter oficial que Paco no pudo conseguir.

Gestado en 2007 atravesó varias etapas con sus inevitables interrupciones hasta que Daniel conoció a Manuel Pazos en RetroMadrid 2013. Junto a Manuel —de nuevo con su gran capacidad para plasmar en código la magia que requiere un videojuego como este—, pudo finalizar el proyecto en 2016, justo 30 años después de aquel 1986, cuando Paco Menéndez empezó a soñar con hacer realidad el nacimiento de este mito.



Día 7, final.
Adelantarse al futuro...

La Asociación de Usuarios de Informática Clásica impulsó la creación de un sello conmemorativo con motivo del 30 aniversario del videojuego. Pese a la negativa inicial, afortunadamente el sello se emitió finalmente el 8 de mayo de 2017 gracias a la mediación de Correos y su línea TIC, dedicada en esta ocasión por primera vez a un videojuego. El viaje ha sido largo, y esperamos que con este artículo pueda comprenderse mejor el valor artístico y creativo de *La abadía del crimen* y así, con el paso del tiempo, también sea posible hacer entender a las instituciones públicas el valor de un juego digno de traspasar las barreras del mundo del videojuego para terminar siendo un legado para todos los españoles. No en vano, en la ciudad natal de Paco Menéndez, cada vez se le compara más como adelantado de los videojuegos con un destacado marino avilesino llamado Pedro Menéndez, al que el Rey Felipe II le encomendó en 1565, explorar y colonizar las costas de Florida en América del Norte.

Paco, a su manera, se le puede considerar un adelantado que apostó por España en todos sus proyectos, queriendo luchar por la calidad y reconocimiento de nuestros talentos.

El sello conmemorativo



El diseño del pliego y el sello se basan en la estructura del juego original. Con formato hexagonal, el sello ha sido impreso mediante una técnica mixta de *offset* y tinta termocrómica «que nos permite al deslizar el dedo por encima de los espejos (puertas) ir descubriendo 6 objetos diferentes que son las pruebas del juego real». Por otro lado, en el pliego completo se puede apreciar también como el fondo es compartido entre un pergamino y un televisor.



Arriba: *La abadía del crimen extensum*, el último *remake* realizado hasta la fecha de la obra de Paco y Juan. Derecha: Detalle de la exposición sobre el juego. Debajo, una foto de Paco Menéndez.

Seamos pues, como admiradores que somos de la obra de Paco y Juan, los adelantados a un futuro en el que *La abadía del crimen* no desmerecerá nada de un cuadro de Velázquez o una composición de Joaquín Rodrigo. El tiempo pone todo en su justo lugar, así sea en este caso.

Agradecimientos y referencias bibliográficas en el código QR.

La exposición

En noviembre de 2017 tuvo lugar la inauguración oficial de la exposición conmemorativa del 30 aniversario de *La abadía del crimen*. Promovida por la Asociación de Usuarios de Informática Clásica en colaboración con el Museo Histórico de la Informática de la ETSII de la Universidad Politécnica de Madrid.

Ubicada en la Escuela Técnica Superior de Ingenieros Informáticos de la UPM, se trata de un excelente recorrido a lo largo de la historia y las visicitudes que rodearon al videojuego. Todo el material dispuesto y la información que se recoge en los paneles ha sido cuidosamente seleccionado y dispuesto para que el visitante pueda dejarse llevar por esta fascinante exposición.



Ghosts'n Goblins en casa: el genuino. Primero fue verlo en la calle y desearlo. Luego llegaron las conversiones a ordenador, ninguna perfecta. Después vino MAME que parecía perfecto. ¿Podemos aspirar a más?

Por: José Tejada (jotego@gmail.com)



Por increíble que parezca a estas alturas de la historia, la respuesta sigue siendo afirmativa. Todo viene de la mano de un documento tan místico como el mapa del tesoro de una civilización antigua. Se trata de los esquemáticos de la placa *Ghosts'n Goblins* de la mano de CAPCOM; un archivo PDF de 19 páginas que ha pasado desapercibido hasta el momento. En él, está descrito —en forma de diagramas trazados a mano— cada uno de los chips usados y sus conexiones. Están todos a pecho descubierto, con el corazón al aire salvo, eso sí, parte del circuito de sonido.

El verano tocaba a su fin y ahí estaba yo: con este documento en mis manos, y en mi mesa un MiST. Sí, uno de estos dispositivos FPGA de moda. Es el hermano mayor del ZX-UNO, en el sentido de que el ZX-UNO está pensado para ordenadores de 8 bits -espectacular la réplica del Amstrad CPC que está haciendo McLeod y la de Spectrum que ya tienen- mientras que el MiST nació para replicar el Atari ST. Y digo replicar porque estos sistemas ofrecen la posibilidad de replicar fielmente los sistemas originales, hasta el mínimo detalle. Eso sí, posibilidad no implica garantías. Hay clones de sistemas para MiST o ZX-UNO que no son fidedignos y no son mejores que un emulador. Depende del desarrollador al final.

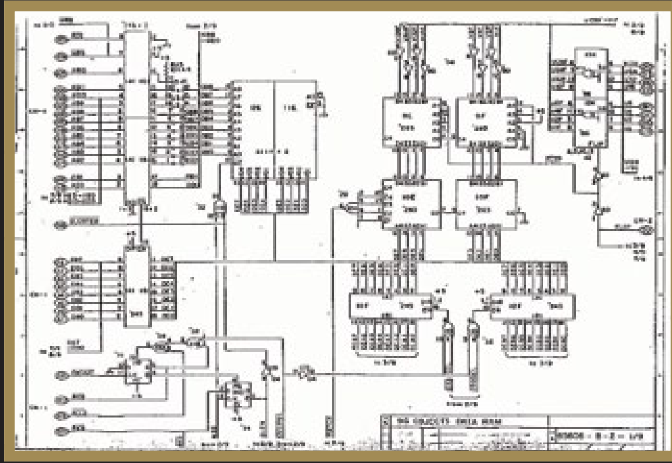
«Pero si el desarrollador soy yo, no me voy a meter en esto para hacer algo que no sea una réplica exacta. Y eso lo puedo hacer con estos esquemáticos», pensé. Y me puse manos a la obra con un gran miedo: «¿Será esto finalmente distinto a MAME?». Porque si todo el esfuerzo acaba siendo idéntico a lo que hay en MAME, me quedaría algo abatido.

Ávido, inspecciono los esquemáticos durante días que se convierten en semanas conforme monto primero un modelo de simulación de esos

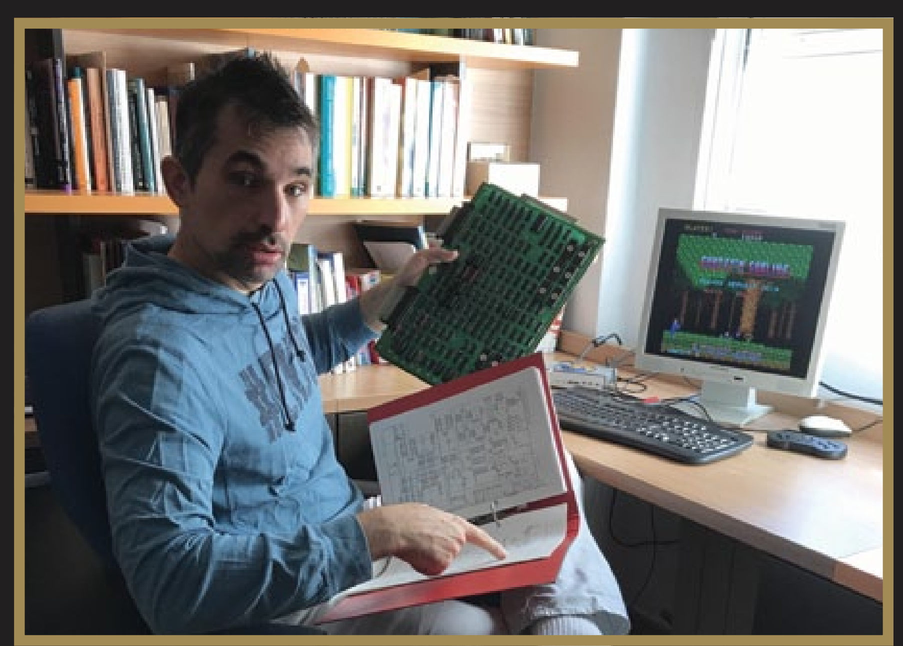
«Si el desarrollador soy yo, no me voy a meter en esto para hacer algo que no sea una réplica exacta

Ghosts'n Goblins es una de las máquinas más queridas por la comunidad retro. Pero: ¿es posible replicarla perfectamente sin contar con el hardware original? Las FPGA toman la palabra...





Izquierda: Arranque en MAME. ¡Lo que no son letras no debería verse!
Arriba: Parte del sistema DMA de los objetos.



Jose posa con los esquemáticos, una placa pirata del juego de Capcom y la FPGA MiST sobre la que está trabajando la adaptación.

esquemáticos en el ordenador. Trato de entender cada pieza, cada cable que conecta dos bloques. Y lo comparo con el código fuente de MAME. No tardo en encontrar discrepancias.

MAME habla de que hay un *watchdog* (un circuito que *resetea* la placa si el juego se cuelga). En los esquemáticos no está. No existe. En su lugar, donde MAME espera eso, existe un registro que activa un DMA (Direct Memory Access) del circuito de objetos (*sprites*) que copia el búfer de memoria de sistema a su propia memoria. Aquí hay algo gordo.

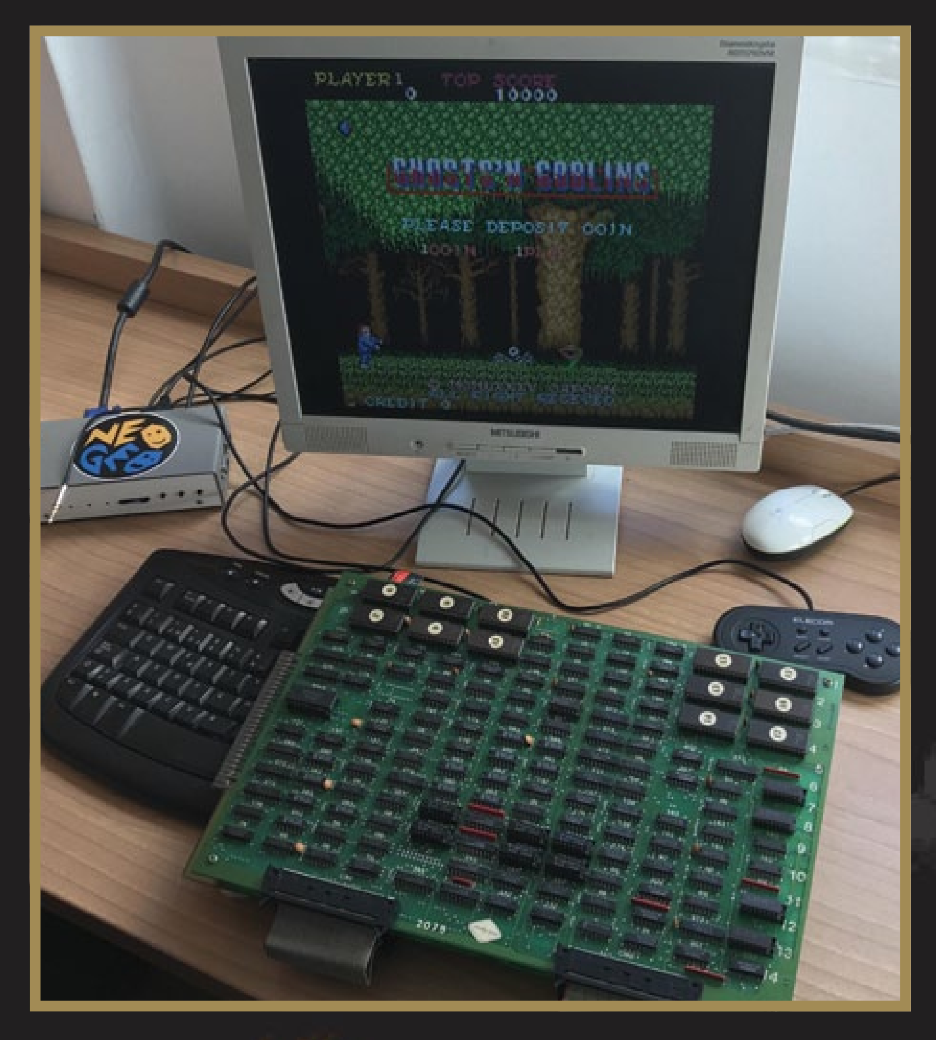
Resulta que si el DMA de los objetos está copiando los datos, la CPU no puede acceder a la memoria; se queda parada, esperando a que el DMA acabe, y el proceso es largo. Esto no está emulado en MAME. Ello implica que el juego real va más apurado de CPU que el emulado y que podemos encontrar diferencias de tiempo que sean perceptibles por el usuario.

Pero no solo eso; cuando el juego no activa el DMA, los objetos no se actualizan. ¿Habéis visto la pantalla de arranque del *Ghosts'n Goblins* de MAME con esos objetos que se mueven por pantalla mientras pone RAM OK? ¿Sí? Pues no deberías haber visto ningún objeto. En el hardware original no aparecen porque el DMA no está activado.

Una diferencia pequeña, tiquismiquis, me diréis, pero hay más: el juego sólo es capaz de escribir en las paletas de color durante una pequeña fracción de cada imagen —durante el refresco vertical. Si el procesador trata de escribir fuera de ese tiempo, el dato se pierde. Y no solo eso, sino que no da tiempo a escribir todos los colores en un solo refresco. Esto hace que —sobre todo en el cambio de fase— veamos colores raros durante un instante. Este efecto es más notorio









Arriba: Roma no se hizo en una hora. Y la réplica del GnG en MiST tampoco. Transcribir correctamente el circuito gráfico resulto ser una tarea ardua.

en el hardware real que en el emulado.

Otra diferencia es la carga que le supone al juego pintar los fondos. Para MAME la memoria de vídeo es sencillamente memoria normal. Para el hardware real, está compartida. El acceso se reparte entre el sistema de vídeo —que tiene que pintar la pantalla en el monitor— y la CPU del juego —que tiene que pintar la pantalla en memoria. Es una pelea por el control donde el hardware siempre le da la batuta al sistema de vídeo. Esto hace que, en promedio, se tarde en pintar una pantalla un 30% más en el hardware real que en el emulado. De nuevo vemos que MAME acelera el juego.

Pero estas cosas eran esperadas. Vi los diagramas, vi el código de MAME, simulé el circuito y verifiqué sospechas. Lo que no esperaba era que, semanas más tarde, cuando había metido por fin el *Ghosts'n Goblins* replicado facsímil en MiST y jugaba por primera vez, vería algo precioso. Allí estaba lanza en mano, avanzando como jugador experto hasta que, en un traspiés, perdí la armadura de Sir Arthur. Y ocurrió: un parpadeo perfecto. El muñeco de Sir Arthur en paños menores se volvía nítidamente traslúcido con ese parpadeo. Muy distinto al de MAME. ¿La razón? Con MiST el refresco de vídeo es exactamente el del juego, sin compromisos. *Ghosts'n Goblins* funciona a 59 y pico fotogramas por segundo. No 59, no 60. Y tampoco los 70 o 100 Hz que vemos en monitores modernos. Esto con un emulador no se puede hacer perfecto: es matemáticamente imposible. Con una FPGA, con MiST, sí. Y el efecto de parpadeo es notablemente diferente.

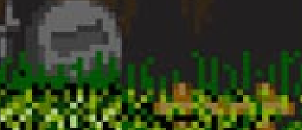
Al cabo de varias partidas en FPGA, vuelvo al MAME y de pronto noto que la pantalla se desplaza (*scroll*) partida y a trompicones. Los 59 y pico hercios atacan de nuevo. En comparación, el *scroll* en el hardware original, sobre todo en la pantalla del mapa, es muy suave.

¿Hay más diferencias? Sí, por ejemplo que la CPU principal puede *resetear* a la de sonido en el hardware original. Y sobre todo, hay mil formas de programar el hardware original que romperían la emulación de MAME. Al final, un emulador es sólo un emulador.

El *core* de *Ghosts'n Goblins* para MiST estará disponible para el público pronto, en cuanto mi trabajo de ingeniero moderno me deje un poco de tiempo para ejercer de ingeniero retro. Puede que venga acompañado de un libro explicando entresijos de este, y otros juegos de CAPCOM de la época.







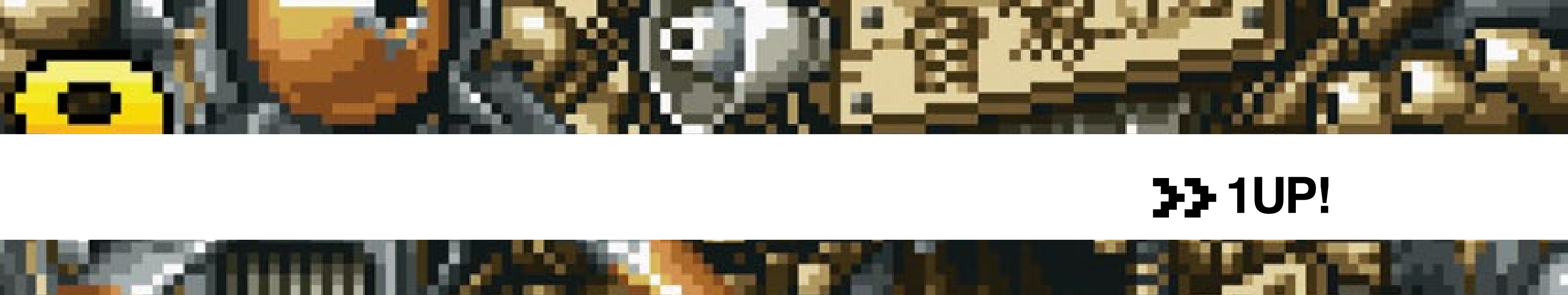
Metal Slug

NeoGeo | Arcade | Nazca/SNK | 1996

El preciosismo gráfico del primer nivel de *Metal Slug* tenía su colofón en el impresionante jefe de final de fase. Encaramado a los pies de una cascada, conocí su nombre años más tarde —Tetsuyuki—, pero lo cierto es que poco importa. Lo que de verdad molaba era esa impresionante amalgaba de píxeles que saltaban por los aires con cada uno de los cañonazos de nuestro pequeño tanque móvil (si es que llegábamos hasta aquí montados en él), su descomunal tamaño, o la cantidad de partes móviles que poseía su diseño, a partir de estructuras y zonas sobrecargadas tan del estilo del manga y el *anime* japonés.

Concebido como una especie de avión de combate que se estrelló en algún momento, y que los malos de turno habían aprovechado para convertir en una fortificación armada a prueba de bombas, esta bestia nos lanzaba una serie de proyectiles, lentos, pero certeros, y un cañonazo que debíamos esquivar saltando sobre las plataformas si pretendíamos sobrevivir. No es difcíl, de hecho es bastante sencillo de superar si contamos con el consabido tanquecito, o al menos estamos armados con la *machine gun*, pero aquel prodigio técnico aún me viene a la cabeza cada vez que pienso en algún jefe final de fase icónico; casi a la altura de otros arcades abrasivos, como el eterno Dobkeratops de *R-Type*, o los *Big Core* de *Gradius*. ¡Tremendo!







The Magical Quest

Los disfraces de Mickey.
Explotado en la segunda y tercera parte (ésta sólo salió en Occidente en el posterior lanzamiento para GBA), la posibilidad de cambiar de disfraz durante la partida adquiriendo nuevas habilidades, daba mucho juego a la manera de resolver pequeños puzles y enfrentarnos a los enemigos y *bosses* finales.





SISTEMA: Super Nintendo
AÑO: 1993
GÉNERO: Plataformas
PROGRAMACIÓN: Capcom
PUNTUACIÓN: ****

***The Magical Quest* fue el primer juego Disney en llegar a Super Nintendo con la vitola de unos gráficos impresionantes, pero también con una mecánica original y atractiva...**

El primer pantallazo que vi del juego fue en The Game Masters, la conocida sección de The Elf para Hobby Consolas. Un escueto texto y una captura del primer *boss* dejaban entrever un juego con unos gráficos alucinantes, que parecían captar a la perfección el estilo de Disney con aquellas paletas de colores algo pasteles y unos *sprites* muy reconocibles y dotados de la personalidad de la que hacen gala los personajes en los dibujos animados. Pronto se convirtió en objeto de deseo, acrecentado por el estupendo análisis en un número posterior de la misma revista, ¡aquel cartucho tenía que ser mío!

Por alguna razón, ERBE situó el precio del juego en unas 12.000 pesetas de la época, una barbaridad para un cartucho de 8 megabits que en otros mercados, como el británico, costaba menos. Sea como fuere, los niños somos hábiles en esto de convencer a los progenitores, y finalmente cayó como regalo de cumpleaños.

Nada más insertar el cartucho, Capcom nos regalaba una algarabía de animaciones a lo Disney, escenarios fantásticos, banda sonora estupenda (marca de la casa) y una jugabilidad plataformera estupenda complementada por la posibilidad de cambiar de disfraz. La experiencia solo se veía lastrada por un nivel de dificultad algo bajo, que hizo que mi hermano y yo decidiéramos jugar en normal o difícil, evitando continuar. Lo paladeamos durante meses, sin 'estrujarlo', como hicimos con *Super Mario World*, sin exigirnos, paseándonos por aquellos niveles inolvidables, disfrutando su ritmo más pausado, sus espectaculares gráficos y su imaginativa puesta en escena. Sus secuelas, a pesar de interesantes, no llegaron al nivel de la primera entrega, y aún hoy, sigue siendo uno de mis favoritos del catálogo de la *Super*.



Por: Mauri Fernández
(Imsai8080)

Echando un simple vistazo a la actualidad, todo parece apuntar a la desaparición del formato físico tal y como se ha entendido durante cuatro décadas. Entre las distintas tiendas digitales y sus ofertas, los contenidos descargables y —por qué no decirlo— el maltrato que está sufriendo por parte de prácticamente todas las compañías, el soporte físico agoniza de forma intencionada y lamentable.

Llegados a este punto, y dado el carácter nostálgico de nuestra publicación, hemos decidido darle un homenaje al formato en sus distintas encarnaciones a lo largo de los años. Y es que aunque actualmente se haya estandarizado bastante el soporte empleado, durante estos cuarenta años de industria hemos visto como la información de nuestros juegos favoritos se almacenaba en sistemas de muy diferente condición y características, cada uno con sus diferentes ventajas e inconvenientes. Sirva este humilde texto como oda a una forma de entender los videojuegos que tiene sus días contados.



Desde luego, nadie puede negar que los primeros videojuegos tenían una edición física completa...

El origen de los cartuchos

Ya desde el nacimiento de los sistemas comerciales de videojuegos a manos de Ralph Baer y su innovadora Magnavox Odyssey (1972), nos encontramos con el uso de cartuchos para almacenar los distintos juegos. Pero aunque puedan parecer similares a lo que conocemos como tal, no lo son en absoluto: estos cartuchos no tenían componentes activos, indicando a la consola mediante el uso de *jumpers* como debía comportarse en cada juego. Al menos los juegos venían con muchísimos añadidos y unas enormes y vistosas láminas que situar sobre la televisión para 'ambientar' el reto al que nos íbamos a enfrentar.

No fue hasta el año 1977 cuando Fairchild Channel F trajo los cartuchos con software en chips ROM. De esta forma nacieron los cartuchos tal y como los conocemos actualmente, formato que adoptaron al unísono las consolas que dominaron el mercado durante casi veinte años: Atari 2600, Colecovision, Intellivision, Vectrex, Nintendo, Master







Aun siendo un sistema portátil, los particulares cartuchos no hacían muy posible llevarnos por ahí nuestros juegos favoritos.



El mismo cartucho —con la forma exacta para adaptarse al frontal de la máquina— almacenaba la ROM del juego y la propia CPU

System, Mega Drive, Super Nintendo, Neo-Geo... todas optaron por esta forma de almacenamiento más cara, difícil de copiar y duradera.

El éxito de este formato provocó que también fuera adoptado por varios sistemas de la época. Ordenadores como Commodore 64, Atari 400/800 o MSX lo emplearon también para expandir las posibilidades de la propia máquina, introducir nuevos lenguajes de programación o -por supuesto- para almacenar videojuegos.

Posiblemente uno de los usos más curiosos de este formato fue el empleado con la consola portátil MB Microvision (1979). El mismo cartucho -con la forma exacta para adaptarse al frontal de la máquina- almacenaba la ROM del juego y la propia CPU. De esta forma, cuando cambiábamos un juego cambiábamos el frontal del sistema y con él prácticamente toda la máquina.

La llegada del disquete

Durante la primera etapa del ordenador como herramienta de trabajo y ocio doméstico el disquete se impuso claramente al resto de medios de almacenamiento disponibles por dos motivos: su velocidad de carga y su capacidad de almacenamiento. Poco importó su fragilidad y precio, la mayoría de sistemas domésticos de la época incluyeron una unidad de disco flexible como posibilidad para almacenar nuestros programas favoritos.

Desde el enorme formato de 8 pulgadas, pasando por el tamaño más reducido de los discos de 5¼ y el odioso disquete de 3” que popularizó Amstrad, hasta llegar al estándar de 3½, muchos han sido las configuraciones y capacidades de este soporte que marcó los orígenes del medio.

Nada ni nadie escapó a la fie-



Sin ser tan popular históricamente como sus coetáneas, la Fairchild Channel F sentó las bases del sistema con juegos intercambiables.

bre del disquete. Ni siquiera una compañía como Nintendo, que estaba arrasando con su Family Computer, dio la espalda al formato de moda por aquel entonces. Así, en 1986 lanzó en exclusiva para el mercado japonés el Famicom Disk System, una suerte de periférico que permitía conectar una unidad de disquetes de doble cara —con capacidad de 64 kb para cada una de ellas— a la Famicom. El propósito principal de este movimiento era emplear el FDS para lanzar títulos de menor tamaño en este formato más económico. Como curiosidad, Nintendo incluso llegó a crear pequeñas máquinas llamadas Disk Writer, donde el usuario podía grabar por 500 yenes un nuevo juego en la cara de un disquete.

ZX Microdrive, el capricho de Clive Sinclair

El creador del ZX Spectrum era todo un inventor, en el sentido literal de la palabra. Así, cuando los usuarios de Spectrum pidieron a gritos una unidad de disquetes oficial para su máquina, Clive Sinclair respondió con una de sus más desafortunadas invenciones. El ZX Microdrive era una unidad que empleaba cartuchos de cinta magnética con una ca-

pacidad aproximada de 85 Kb y una velocidad de transferencia de 15 Kb. Unos datos más que buenos que se vieron lastrados por la poca fiabilidad del periférico: debido al roce constante de tendencia a desmagnetizarse terminaba por romperse con más facilidad de lo deseado.

Aunque pocos juegos fueron lanzados en su momento para este periférico, su empleo como medio de almacenamiento en algunas empresas de la época ha permitido que se hayan podido rescatar juegos terminados que no fueron lanzados entonces, como la versión de *Death Pit* de Durell para ZX Spectrum.

Cintas de cassette: Sí, esto lo usábamos para cargar juegos...

Cuando hablamos de videojuegos en Europa durante los años ochenta es imposible obviar este formato. Aunque no era el mejor ni el más práctico, fue el más usado por su bajo coste y facilidad de fabricación. El tiempo de acceso a la información era bastante lento, aunque nunca llegó a los límites que se recuerdan en algunas publicaciones dedicadas a los años ochenta: el tiempo medio de carga no solía superar los siete minutos, siempre y cuando no sufriésemos

Nintendo y sus experimentos



La vida del Famicom Disk System en el mercado nipón puede parecer corta. Sin embargo, supuso el origen de sagas tan importantes como *Kid Icarus*, *Metroid* o *The Legend of Zelda*. También surgieron en este formato las versiones más extrañas del legendario *Super Mario Bros.*: *Doki Doki Panic* (que siendo un juego totalmente diferente llegó a Europa como *Super Mario Bros. 2*), el 'verdadero' *Super Mario Bros. 2* o *All night Nippon Super Mario Bros.* (una versión especial basada en un popular programa de radio japonés que vale un pastizal). Asimismo, algunos juegos europeos tuvieron la ocasión de llegar al mercado japonés gracias a este periférico, como por ejemplo *Knight Lore* o *Little Computer People*.



La evolución de los disquetes ha sido inversamente proporcional a su tamaño



El tiempo medio de carga no solía superar los siete minutos, siempre y cuando no sufriésemos el temido error de carga



el temido error de carga.

Un uso bastante particular de este formato se dio con el oscuro DECO Cassette System. Invención de Data East para los salones recreativos, supuso el primer estándar (es anterior al JAMMA) que permitió a los operadores comprar una máquina base y cambiar los juegos sin necesidad de cambiar todo el mueble. Los juegos se almacenaban en pequeños microcassettes, teniendo que cargar el título en cuestión para poder jugarlo como si se tratase de un ordenador de 8 bits de la época.

El sistema fue abandonado por las quejas de los operadores, cansados de unas cintas que tenían demasiada tendencia a magnetizarse y dejar de funcionar. Tampoco ayudó la excesiva simplicidad del catálogo que ofrecían, normalmente muy por debajo de sus competidores. Aun así, este sistema albergó grandes juegos como *Burguer Time*, *Bump'n Jump* o *Lock'n chase*.

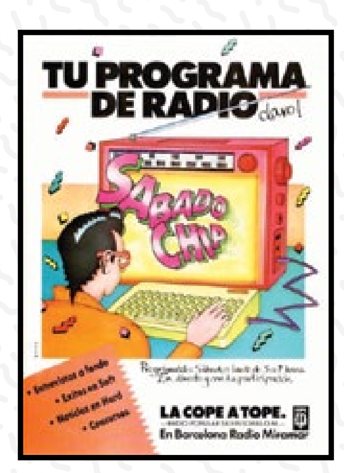
De las ondas hercianas al ordenador

El mencionado triunfo del cas-





El verdadero origen de la distribución digital de videojuegos. Unos verdaderos pioneros.

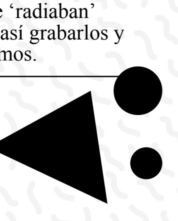


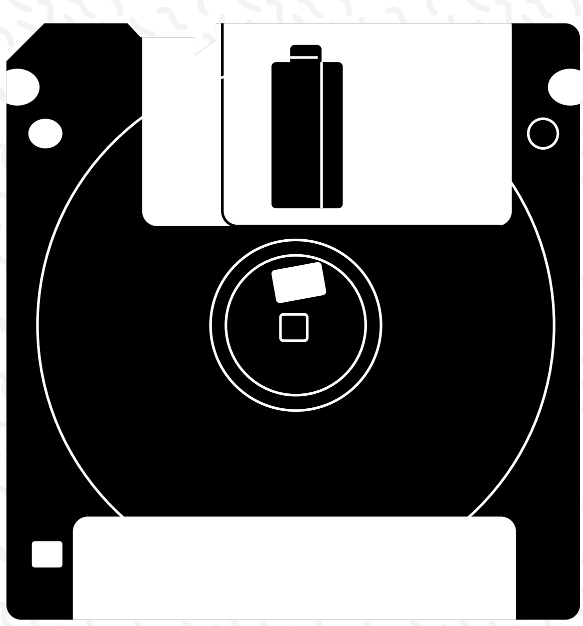
sette en la Europa computerizada de los años ochenta encendió la bombilla de unos cuantos iluminados, que vieron en la radio una nueva forma de transferir programas a distancia. De esta forma, varias emisoras se aventuraron a "retransmitir" programas para que los usuarios los grabaran directamente en cintas de cassette.



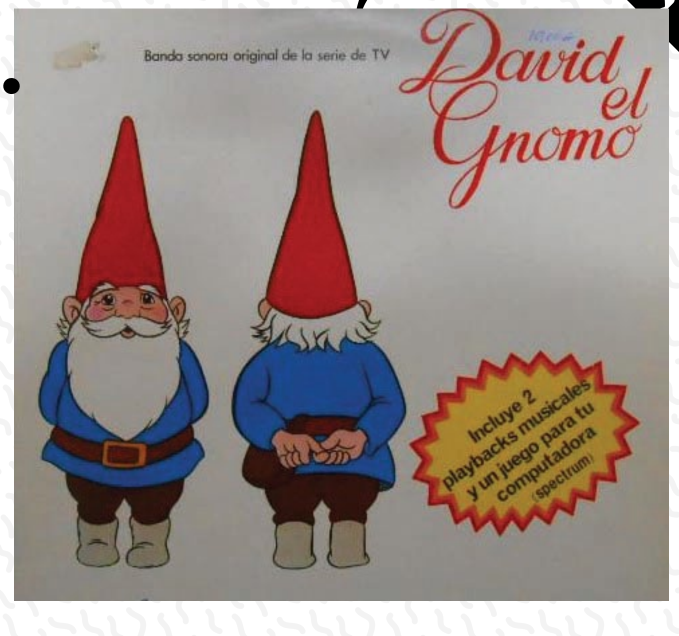


Sí, aunque suene increible, hubo una época en que se 'radiaban' los programas para así grabarlos y disfrutar de los mismos.









Microhobby, siempre a la vanguardia, también usó el vinilo como método físico en una de sus ediciones

Los pioneros de este método fueron los responsables del programa Datarama, en la radio de Bristol, que compartieron juegos y programas desarrollados en su mayoría por ellos mismos. Por su parte, la emisora pública holandesa N.O.S. mantuvo en el aire durante toda la década un programa llamado Hobbyscoop cuyo fin fue exactamente el mismo. Los holandeses fueron un paso más allá, desarrollando un lenguaje de programación llamado BASICODE (basado en Basic) que, mediante el uso de un programa llamado BASCODER, era capaz de adaptar el código retransmitido y traducirlo a diferentes ordenadores.

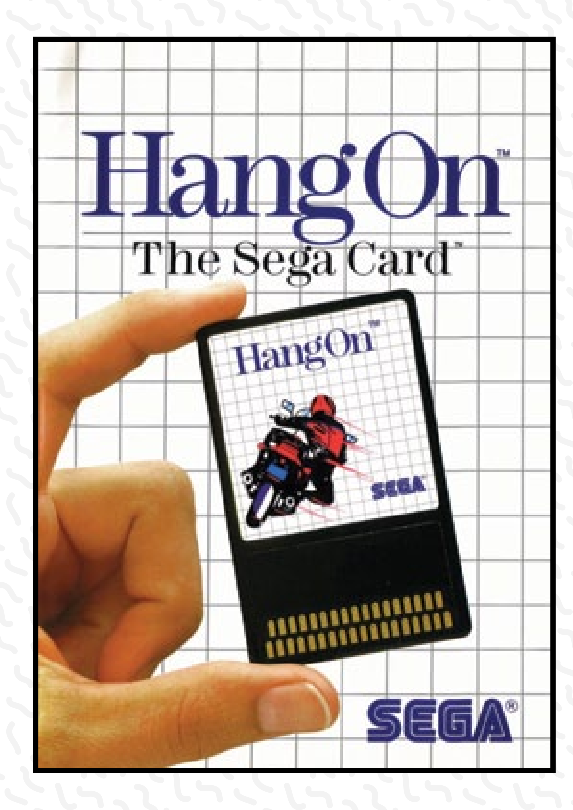
En nuestro país también tuvimos pioneros que decidieron transmitir programas a través de la radio. Especialmente destacable resulta la sección Digitext del programa L´altra rádio que nuestros amigos catalanes disfrutaron en Radio 4. También se unió a este proceso el programa El Vicio del Silicio, emitido en Radio Bilbao entre 1985 y 1987, donde a través de su sección 'audiobaudios' compartieron programas, cargadores y *pokes* de innumerables juegos. Por su parte, el legendario Sábado Chip —programa de la Radio Popular en Barcelona de la Cadena Cope— también se atrevió a 'retransmitir' algunos programas para deleite de los usuarios.

Juegos a 33 RPM

Otro de los extraños soportes que aparecieron para los micros de 8 bits de la época fue el flexi disc. Siendo discos de vinilo de menor tamaño y calidad, normalmente eran solo usados con fines publicitarios, pero algunas revistas de la época decidieron emplearlos para distribuir programas entre sus suscriptores.

Así, Your Computer en junio de 1982 regaló un flexi disc a sus usuarios que contenía un juego para ZX81 llamado ZX Othello. No fue la última vez que emplearon este formato para regalar videojuegos, repitiendo en unas cuantas ocasiones donde fueron cayendo títulos de diversos sistemas.

En nuestro país, Microhobby



Aunque no llegó a salir de Japón, Satellaview fue un periférico con un notable éxito.



repitió la idea, regalando a sus compradores un flexi disc con una demo de *Hypersport* y el juego *Wargames*, y nos hicieron sudar para poder cargarlos en nuestra máquina.

Que no fuera un sistema muy fiable para una carga por su pésimo sonido no impidió que, cuando se lanzó la banda sonora de David el Gnomo en nuestra tierra, se decidiera incluir junto a las pistas de sonido una pista especial con un juego de Spectrum.

Tarjetas para todos

En 1985, Mitsubishi Plastics creó un nuevo formato físico que ofrecía un tamaño ínfimo y las bondades en cuanto a protección de la información que poseían los cartuchos. Este formato consistía en unas tarjetas del tamaño de una tarjeta de crédito que se insertaban en el *slot* de una máquina.

Tanto Sega como Hudson Soft se interesaron por este curioso medio de almacenamiento, comprando la licencia a Mitsubishi y realizando cada una de ellas su versión propia de la misma. Así, Sega comenzó a desarrollar las Sega Card a principios de 1985, contando durante su existencia con varios formatos compatibles con las consolas SG1000/SG3000 y con la Mark III. A Europa nos llegaron las tarjetas de la última hornada, las cuales tuvieron un escaso éxito, lo que provocó que no salieran más de quince títulos.

Se vieron las bondades de este nuevo sistema y todo lo que podría ofrecer al medio: melodías de mayor calidad y más espacio de almacenamiento



Por su parte, Hudson trató de

aprovechar este formato en el MSX con sus Bee Cards. Éstas necesitaban el Bee Pack (un cartucho de MSX con ranura para tarjetas) para funcionar, y pese a su bajo precio solo alcanzaron un reconocimiento moderado. Más suerte tuvo este formato en el segundo uso que desde Hudson se le decidió dar: se convirtió en el formato estándar de la PC Engine, una máquina realizada al alimón entre NEC y Hudson que literalmente arrasó en Japón.

Otra compañía que se sumó a la fiebre de estas tarjetas fue la desconocida Astron, que distribuyó un periférico en su esencia idéntico a las Bee Cards de Hudson que tampoco tuvo éxito en MSX.



¿Alguien pensaba que la máquina con más periféricos de la historia se quedaría sin acceder a la red?¡Por supuesto que no!

El disco compacto y sus distintas mutaciones

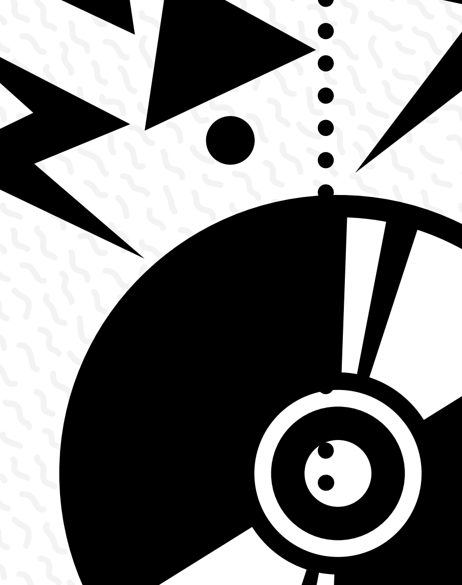
Resulta evidente que todo cambió con la llegada del CD-Rom. Desde su llegada a PC Engine y Mega CD se vieron las bondades de este nuevo sistema y todo lo que podría ofrecer al medio: melodías de mayor calidad y más espacio de almacenamiento.

Todas las compañías se terminaron uniendo a este soporte de una forma u otra: Sega apostó por el CD para pasar a hacer su propio estándar con el GD-Rom de Dreamcast; Nintendo decidió pasar del formato hasta la llegada de Game Cube y sus Mini Discs, mientras que Sony pasó del CD al DVD y, posteriormente, al Blu-Ray, con escala intermedia en aquella aberración del UMD. Microsoft, por su parte, se ha mantenido fiel al DVD hasta la llegada de Xbox One con su lector Blu-Ray.

El origen del nuevo contenido digital

No hay mejor forma de terminar este repaso a los diferentes formatos físicos empleados que no sea hablar del Satellaview de Nintendo y el Mega Modem de Sega. Ambos eran periféricos que conectaban las consolas a la red y nos permitían descargar juegos, conocer noticias del medio y más contenidos por un módico precio mensual.

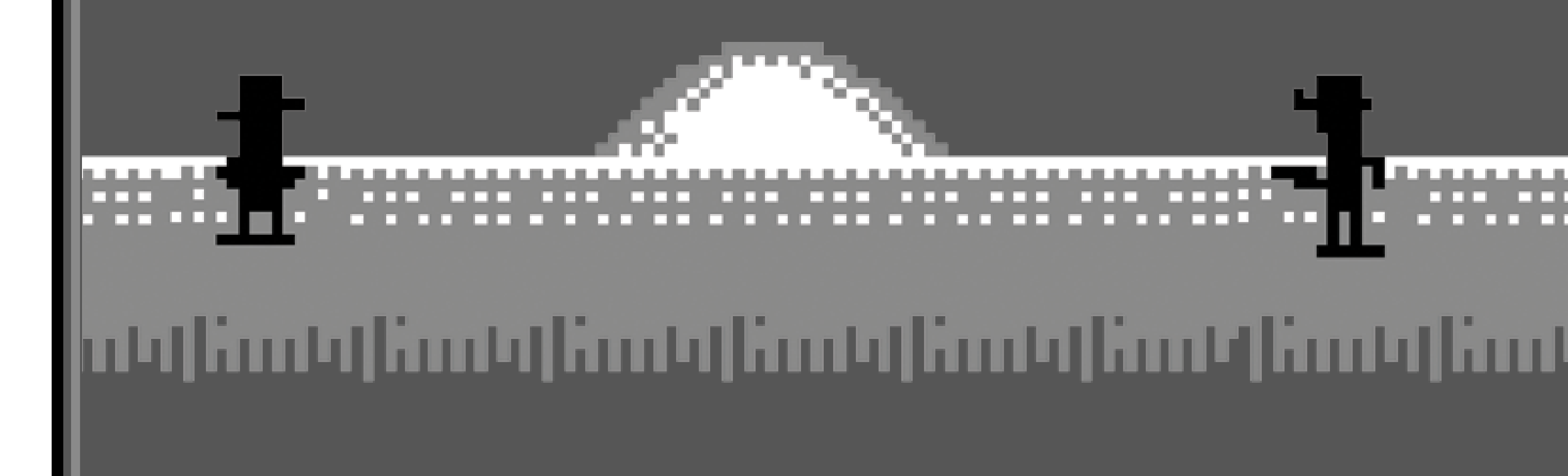
Como veis, todo está inventado ya y tiene unos comienzos. Confiemos en que en el futuro que nos espera se nos compense la pérdida de lo bonito de las ediciones físicas con un mejor ajuste de los precios. Total, soñar es gratis...





¿Por qué un juego de Game Boy? ¿Por qué no para Spectrum o Amstrad, tan populares en el país del 'jamón ibérico'? Pues precisamente por eso, porque ya hay gente muy buena haciendo juegos increíbles para los microordenadores de 8 bits. Cualquier cosa que hiciera quedaría eclipsada por el increíble talento de los que se dedican a mantener vivas estas máquinas. Emprender un nuevo camino en el gran *homebrew* hispano me parecía una buena manera de empezar...

Por: José María Climent Martínez





Guns & Riders puede comprarse por un precio bastante asequible en formato cartucho.



No es la primera vez que hago un juego. De hecho, durante varios años me dediqué profesionalmente a ello; primero programando juegos para móvil, y luego haciendo juegos HTML5 para una famosa marca de yogures. Como curiosidad, fue con la primera versión de *Guns&Riders* en HTML5 con el que conseguí el trabajo de juegos promocionales *risas*. No hay mejor currículo que algo hecho por ti.

Para la versión web del juego (anterior a la versión de Game Boy), y al no contar con grafista, tuve que darle un diseño minimalista, ultrapixelado, con reminiscencias a los clásicos de la Atari. El conjunto quedó bien, con un estilo homogéneo y personal, pero una cosa era hacer un juego por gusto, y otra hacer juegos promocionales. Tenía *el mono* de hacer algo propio, y que fuera un reto de verdad. Un PC es capaz de mover una información gráfica brutal, y hay editores que casi a golpe de ratón te permiten crear un juego sencillo completo.

Por casualidad leí un tutorial del gran Pocket Lucho para hacer un juego de Game Boy en lenguaje C, y como ya lo había tocado anteriormente, lo vi un proyecto factible. El hecho de trabajar con *sprites* por software, y en una máquina tan famosa como la Game Boy se convirtió en una obsesión.

Me di una semana para hacer un juego completo, que al final se convirtió en casi mes y medio de durísimo trabajo.

Para trabajar, usé el GBDK (Game Boy Developer Kit), un SDK de código libre que permite programar juegos para la Game Boy Color/Classic en C. Sobra decir que al ser tecnología *antigua*, no cuentas con las comodidades modernas como *debugeo* en tiempo real, autocompletado, etc. El GBDK dejó de continuarse en 2001, lo que no inspira mucha confianza, y varias de sus utilidades no funcionan en los S.O. más actuales. Afortunadamente, y gracias a personas como Pocket Lucho, todo es posible.

Empezar fue fácil. Lo complicado vino cuando querías hacer un juego. 40 *sprites*, que parecen muchos al principio, se agotan enseguida. Un disparo ya consume un *sprite*, y si los enemigos disparan... ¡más *sprites*! Recuerdo que me pasé, y tuve que rehacer los *sprites* del juego. Antes, usaba dos de 8x8 para los personajes, pero luego aprendí que la Game Boy tiene un modo especial para que sean 8x16. ¡Cada personaje ya usaría un solo *sprite*!

Los colores también fueron un gran problema, porque aunque tienes cuatro gamas de grises, en los *sprites* tienes que elegir uno que sea el transparente, luego te quedan solo tres. De nuevo, me tocó rehacer los gráficos. Para pintarlos usé Photoshop, usando siempre los mismos cuatro colores, y con



FICHA DE JUEGO

publicado por:
Catskull Games

sistema:
Game Boy

lanzamiento:
Noviembre de 2017

catskullgames.com





Guns & Riders nació primero como un divertido minijuego arcade de estilo Atari 2600 desarrollado mediante HTML5 y jugable directamente en navegadores.

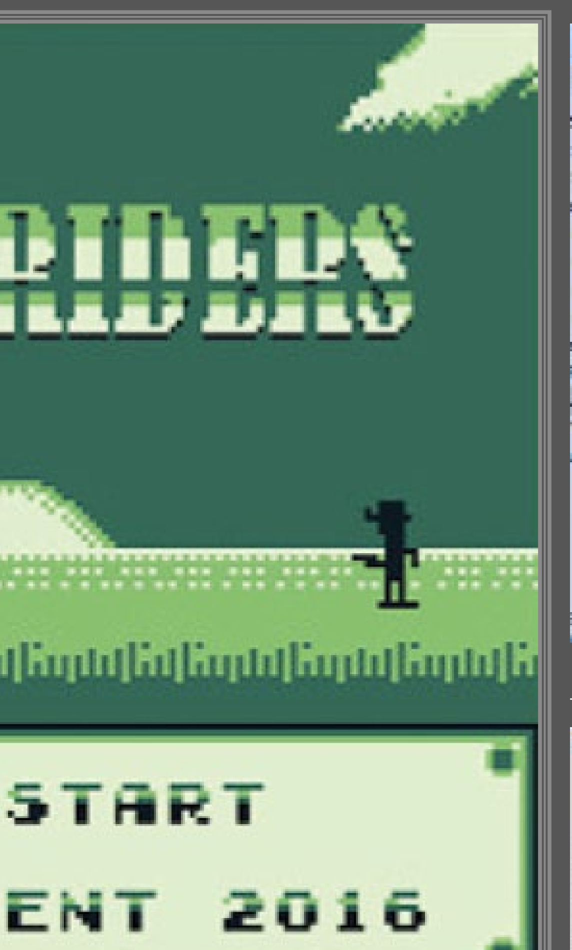


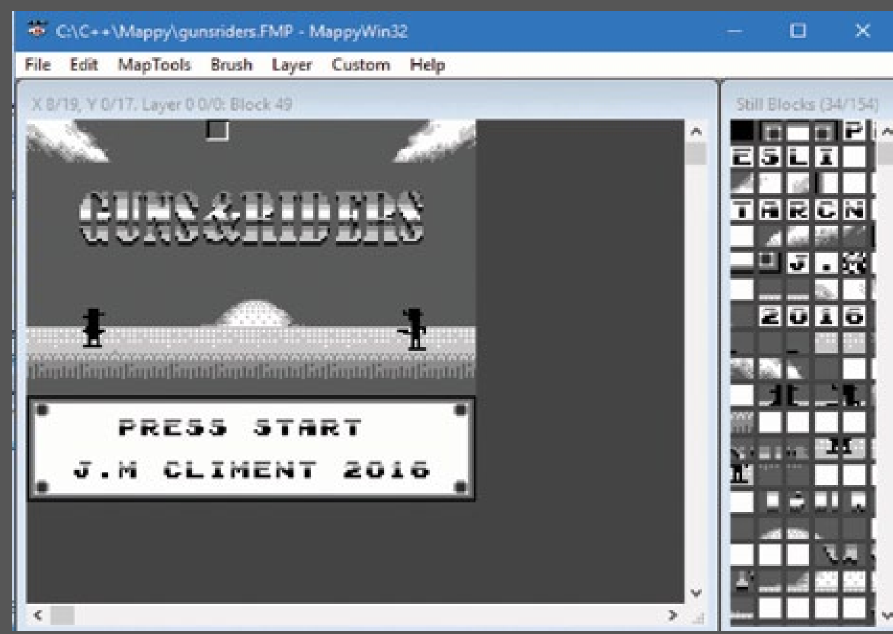
una utilidad *online* llamada Game Boy Tile Data Generator (GBTDG), los pasaba a formato hexadecimal.

Poco a poco el juego fue tomando forma, aunque lastrado por una mala planificación inicial. El tiempo de desarrollo se fue alargando exponencialmente, así que tuve que cortar bastantes de las características que tenía la versión web. Afortunadamente, la Game Boy posee una velocidad de pintado increíble. Siempre que te ciñas a sus limitaciones, vas a obtener 60 *frames* por segundo sin problemas. Solo hay algo que lo puede ralentizar, y eso es la lógica del juego.

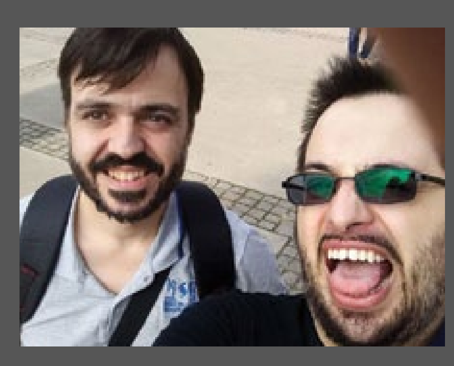
Colisiones, IA, gestión de animaciones, todo el ciclo completo de la lógica debe poder hacerse más de 60 veces por segundo. De lo contrario, el juego empezará a ralentizarse. En cuanto empecé a añadir enemigos en pantalla, la gestión de colisiones afectó al rendimiento. La solución que se me ocurrió fue calcular las colisiones con los enemigos en dos tandas, en un primer ciclo los pares y luego los impares, así aligeraba un 50% el proceso. Calculaba la colisión de cada enemigo 30 veces por segundo y no 60.

El sonido fue un punto y aparte. Los efectos de





José María también ha usado Mappy, otra conocida herramienta entre la comunidad desarrolladora.



Jose y David (Machinet), quien se ocuparía de la música, posan en un divertido *selfie*.

sonido, más o menos, los acabas sacando a base de ensayo y error alterando números de sus parámetros. Pero la música fue harina de otro costal. La única librería de sonido disponible ocupaba muchísima memoria, aparte de ser muy farragosa de implementar. Finalmente, hice mi propio motor de sonido, que no era otra cosa que un reproductor de efectos de sonido ordenados según un *array* de notas musicales.

La Game Boy dispone de cuatro canales de sonido, de los cuales uno es inservible, porque es para *samples*. Casi ningún juego lo usa por su gran consumo de memoria. Te quedan tres, de los cuales uno es de ruido, y los otros dos melódicos. Lo más complejo fue encontrar documentación explicando las frecuencias de cada nota musical. El resto fue solo tiempo y encontrar a un músico.

David Serrano, conocido como Machinet, es un gran compositor de videojuegos que lo mismo te crea una canción para PS4 que otra para Nintendo 3DS, pasando por la Game Boy. Ya nos conocíamos de otros proyectos, y es el responsable de la genial y animada banda sonora de *Guns&Riders*. Es un *monstruo*, y supo adaptarse a la perfección a las limitaciones de la Game Boy. Me pasó las canciones en MIDI, incluso con una simulación de cómo sonaría, y luego las transcribí a notación alfabética para meterlas en mi motor de sonido.

Edición física

La salida en cartucho vino tiempo después, gracias a David DeGraw, un genio de la microelectrónica creador de un montón de *add-ons* para la Game Boy, como un puerto MIDI para componer con ella, entrada de teclado, el Arduinoboy, etc. Se puso en contacto conmigo, y tras unos pequeños cambios en el juego, finalmente ha podido ver la luz en cartucho a un precio muy económico si lo comparamos con el precio medio de los juegos *homebrew* para la portátil de Nintendo.

Guns&Riders ha supuesto un hito en mi trayectoria como programador, llevándome a límites que jamás pensé que pudiera superar. Pero esto es solo el principio. Ya hay planeado otro juego mucho más ambicioso, de plataformas y acción. ¡Estad atentos!


La historia del
Apple II

Desde sus mismos inicios Apple ha sido una empresa que nunca ha dejado indiferente a nadie. Tan amada por unos como odiada por otros, Apple se caracteriza por haber revolucionado no una ni dos sino varias veces la forma que tenemos de ver la tecnología, a veces de forma espectacular como en el caso del Macintosh o del iPhone, y otras de maneras un poco más sutiles como por ejemplo con el iMac o el primer PowerBook. En 2017 se cumplían cuarenta años de la que fue su primera revolución capaz de cambiar la industria: el Apple II.

Por: Vampirro

El Altair 8800 no tenía ni teclado, ni pantalla… hoy en día, ni siquiera llamaríamos ordenador a esto. Pero era tecnología punta de consumo. Debajo a la derecha: este juguetito fue el primer microprocesador de la historia, el Intel 4004. Sus prestaciones eran ridículas, pero en su momento fue todo un logro de la miniaturización al poder albergar varias partes de un ordenador en un solo chip.



Si Sillicon Valley es hoy en día lo que es, es por estas reuniones de la Homebrew-Computer-Club.



La típica instalación de un centro de cálculo con un IBM s/360. Aunque sea una imagen de los 60, en los 70 no había cambiado mucho la cosa. Esta centralización de los centros de cálculo eran el mal personificado que pretendían destruir los revolucionarios de la informática personal dando el poder de los ordenadores a las personas

El comienzo

Visto con los ojos de hoy en día, no hay nada en el Apple II que nos parezca especial. ¿Por qué fue tan revolucionario? ¿En qué se diferenciaba este ordenador del resto de sus coetáneos? Para entenderlo es necesario viajar a los años 70 para poder comprender el momento que vivía el mercado y de qué manera el Apple II fue totalmente rompedor.

Aunque la revolución de los microordenadores llegó a Europa en los años 80, la génesis de todo aquello empezó una década antes en EEUU. El mundo de la informática hasta los 70 había sido totalmente elitista, en el que cada ordenador costaba una cantidad obscenamente grande de dinero —incluso los denominados miniordenadores de DEC y similares costaban, como poco, varios miles de dólares— y muy poca gente había tocado o visto un ordenador, salvo quizás en el cine.

Sin embargo, poco a poco se fue creando un pequeño movimiento *hacker* con el sueño de democratizar la informática, de sacar los ordenadores de los centros de cálculo gubernamentales y de grandes corporaciones y hacer llegar al pueblo llano el poder de la información. La mayoría de todos estos movimientos habían surgido en las universidades al calor de la contrarreforma y el movimiento jipi, detalle que parece irrelevante pero que dará sentido a ciertas cosas que sucederán más adelante.

Porque, el nacimiento del ordenador personal es tanto un logro técnico como un objetivo ideológico, y si ignoramos esta segunda parte entonces dejaríamos de entender el éxito de una empresa como Apple Computer. A nivel técnico, la semilla del nacimiento del ordenador personal tal y como lo conocemos hoy comenzó con un invento que pasó bastante desapercibido en su momento pero que, a día de hoy, domina prácticamente todo lo que tenga que ver



Apple Introduces the First Low Cost Microcomputer System with a Video Terminal and 8K Bytes of RAM on a Single PC Card.

The Apple Computer. A truly complete microcomputer system on a single PC board. Based on the MOS Technology 6502 microprocessor, the Apple also has a built-in video terminal and sockets for 8K bytes of on-board RAM memory. With the addition of a keyboard and video monitor, you'll have an extremely powerful computer system that can be used for anything from developing programs to playing games or running BASIC.

Combining the computer, video terminal and dynamic memory on a single board has resulted in a large reduction in chip count, which means more reliability and lowered cost. Since the Apple comes fully assembled, tested & burned-in and has a complete power supply on-board, initial set-up is essentially "hassle free" and you can be running within minutes. At $666.66 (including 4K bytes RAM!) it opens many new possibilities for users and systems manufacturers.

You Don't Need an Expensive Teletype.

Using the built-in video terminal and keyboard interface, you avoid all the expense, noise and maintenance associated with a teletype. And the Apple video terminal is six times faster than a teletype, which means more throughput and less waiting. The Apple connects directly to a video monitor (or home TV with an inexpensive RF modulator) and displays 960 easy to read characters in 24 rows of 40 characters per line with automatic scrolling. The video display section contains its own 1K bytes of memory, so all the RAM memory is available for user programs. And the Keyboard Interface lets you use almost any ASCII-encoded keyboard.

The Apple Computer makes it possible for many people with limited budgets to step up to a video terminal as an I/O device for their computer.

No More Switches, No More Lights.

Compared to switches and LED's, a video terminal can display vast amounts of information simultaneously. The Apple video terminal can display the contents of 192 memory locations at once on the screen. And the firmware in PROMS enables you to enter, display and debug programs (all in hex) from the keyboard, rendering a front panel unnecessary. The firmware also allows your programs to print characters on the display, and since you'll be looking at letters and numbers instead of just LED's, the door is open to all kinds of alphanumeric software (i.e., Games and BASIC).

8K Bytes RAM in 16 Chips!

The Apple Computer uses the new 16-pin 4K dynamic memory chips. They are faster and take ¼ the space and power of even the low power 2102's (the memory chip that everyone else uses). That means 8K bytes in sixteen chips. It also means no more 28 amp power supplies.

The system is fully expandable to 65K via an edge connector which carries both the address and data busses, power supplies and all timing signals. All dynamic memory refreshing for both on and off-board memory is done automatically. Also, the Apple Computer can be upgraded to use the 16K chips when they become available. That's 32K bytes on-board RAM in 16 IC's —the equivalent of 256 2102's!

BREADBOARD AREA
CRYSTAL CONTROLLED TIMING
COMPLETE VIDEO TERMINAL ELECTRONICS
4 FULLY REGULATED POWER SUPPLIES
LOW-PROFILE SOCKETS ON ALL IC'S
EXPANSION CONNECTOR
FIRMWARE IN PROMS
CASSETTE BOARD CONNECTOR
KEYBOARD INTERFACE
6502 MICROPROCESSOR
8K BYTES RAM

...mputer Company • 770 Welch Rd., Palo Alto, CA 94304 • (415) 326-4248

A Little Cassette Board That Works!

Unlike many other cassette boards on the marketplace, ours works every time. It plugs directly into the upright connector on the main board and stands only 2" tall. And since it is very fast (1500 bits per second), you can read or write 4K bytes in about 20 seconds. All timing is done in software, which results in crystal-controlled accuracy and uniformity from unit to unit.

Unlike some other cassette interfaces which require an expensive tape recorder, the Apple Cassette Interface works reliably with almost any audio-grade cassette recorder.

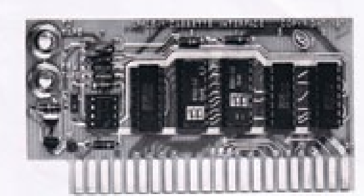
Software:

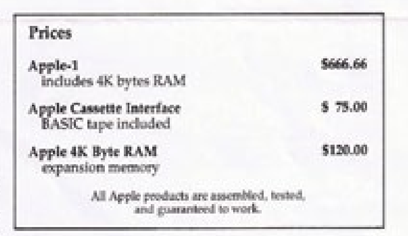
A tape of **APPLE BASIC** is included free with the Cassette Interface. Apple Basic features immediate error messages and fast execution, and lets you program in a higher level language immediately and without added cost. Also available now are a dis-assembler and many games, with many software packages, (including a macro assembler) in the works. And since our philosophy is to provide software for our machines free or at minimal cost, you won't be continually paying for access to this growing software library.

The Apple Computer is in stock at almost all major computer stores. (If your local computer store doesn't carry our products, encourage them or write us direct).

Dealer inquiries invited.







Prices

Apple-1 includes 4K bytes RAM	**$666.66**
Apple Cassette Interface BASIC tape included	**$ 75.00**
Apple 4K Byte RAM expansion memory	**$120.00**

All Apple products are assembled, tested, and guaranteed to work.



Byte into an Apple

Apple Computer Company • 770 Welch Rd., Palo Alto, CA 94304 • (415) 326-4248

Los primeros anuncios de Apple Computer estaban dirigidos a un público eminentemente técnico.

El Altair 8800 de MITS fue el ordenador que hizo que los 'chavales' Bill Gates y Paul Allen fundaran una empresa llamada Microsoft

con el mundo digital: el nacimiento a finales de 1971 del Intel 4004, es decir, el primer microprocesador de la historia.

Este 'cacharrito' estaba formado por 2.300 transistores y era de 4 bits. Con sólo estos datos uno se hace a la idea de que muy potente no debía de ser, y efectivamente, el destino del 4004 era ser el corazón de las calculadoras electrónicas de Busicom, un fabricante japonés. Lo que hacía tan especial a este chip frente a otros, es que aglutinaba en una única pieza de silicio relativamente sencilla de fabricar a nivel industrial varias de las partes más delicadas y complejas de un ordenador.

Sin embargo, un procesador no es más que una pieza —muy importante, pero sólo una más— de las que conforman un ordenador completo. Se necesita memoria, un dispositivo de almacenamiento —salvo que no queramos guardar nada cada vez que lo apagamos—, algo para introducir

datos, un bus que comunique todos los dispositivos, algo con lo que poder ver la salida generada por nuestros programas y, luego, detalles que pasan desapercibidos pero que son esenciales, como una forma de alimentar todo esto sin que se queme.

Toda esa electrónica necesaria se fue desarrollando de forma independiente durante la primera mitad de los 70, culminando en el Altair 8800 de MITS, el primer ordenador personal de adopción masiva por parte del público. Este ordenador realmente se vendía por correo y era tremendamente limitado, pero uno de sus hitos más importantes fue hacer que dos chavales llamados Bill Gates y Paul Allen fundaran una empresa llamada Microsoft para poder vender su intérprete del lenguaje de programación BASIC diseñado para dicha máquina.

En cualquier caso, el Altair con el BASIC de Microsoft era lo más parecido que había a un estándar a mediados de los 70. En California, el denominado Sillicon Valley era un pequeño hervidero de proyectos repletos de aficionados y nuevas empresas que se fundaban para intentar replicar el éxito de MITS con el Altair. De hecho, si estuviéramos a mitad de los 70 y quisiéramos ver el nacimiento de la industria del ordenador personal, uno de los mejores lugares para contemplarlo sería el Homebrew Computer Club, que eran unas reuniones promovidas por Lee Feldstein —un *hacker* con marcadas tendencias izquierdistas—donde los amantes de los ordenadores podían reunirse para hablar de los nuevos adelantos, presentar sus nuevos proyectos y en paralelo, poco a poco, ir haciendo negocios.

Como decía hace unos párrafos, el hecho de crear ordenadores personales era algo totalmente antisistema en aquel momento. Nada de organizaciones, nada de horas de computación, nada de cuotas, nada de acólitos que deciden qué se ejecuta, cuándo y cómo te dan resultados. El ordenador personal era la sublimación de la revolución en el mundo de la tecnología. Todo ese poder, todo ese potencial, podías tenerlo en tu escritorio para tu uso y disfrute personal, para que hicieras con él lo que te diera la gana sin tener que dar explicaciones ni pedir permiso. Puede que a mediados de los 70 nadie sintiera la necesidad de tener un ordenador, y con el *software* que había nadie que no quisiera aprender a programar iba a necesitarlo, pero la semilla, el poder, estaba ahí, en la gente, en su creatividad, fuera de las grandes corporaciones con su burocracia, sus grandes máquinas y sus operarios que costaban sumas indecentes de dinero no sólo en su adquisición sino también en su mantenimiento.

Apple I

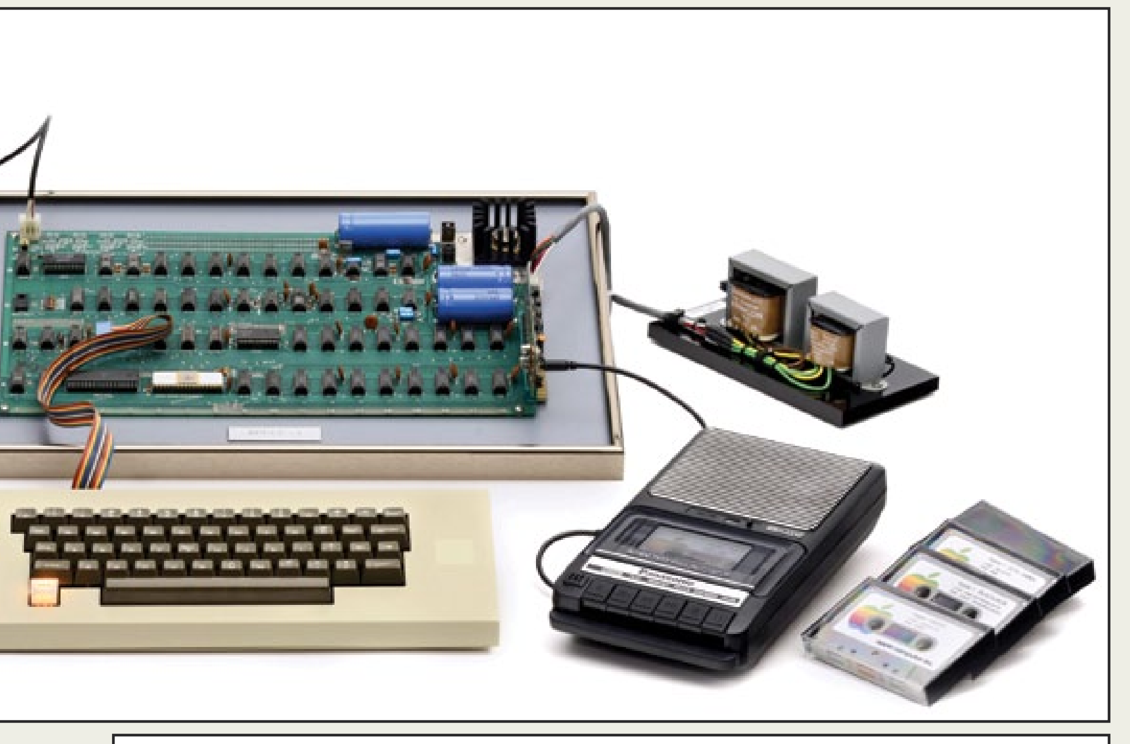
En cualquier caso, un tanto ajeno a las implicaciones políticas o sociales de los microordenadores, un ingeniero de calculadoras electrónicas de HP llamado Steven Wozniak asistía a esas charlas porque le encantaba la tecnología, y uno de sus sueños desde niño era tener su propio computador. Woz, como le llamaban sus amigos, era un auténtico genio de la electrónica que, de hecho, ya había creado su primer —y pequeño y muy limitado— ordenador en 1971, el mismo año de la invención del microprocesador. Aunque, bueno, aquel ordenador salió ardiendo —¿veis por qué es importante este tema, que hoy en día parece tan superado?— y nunca volvió a abordar el tema… hasta 1976, cuando descubrió que no era el único con aquel sueño y

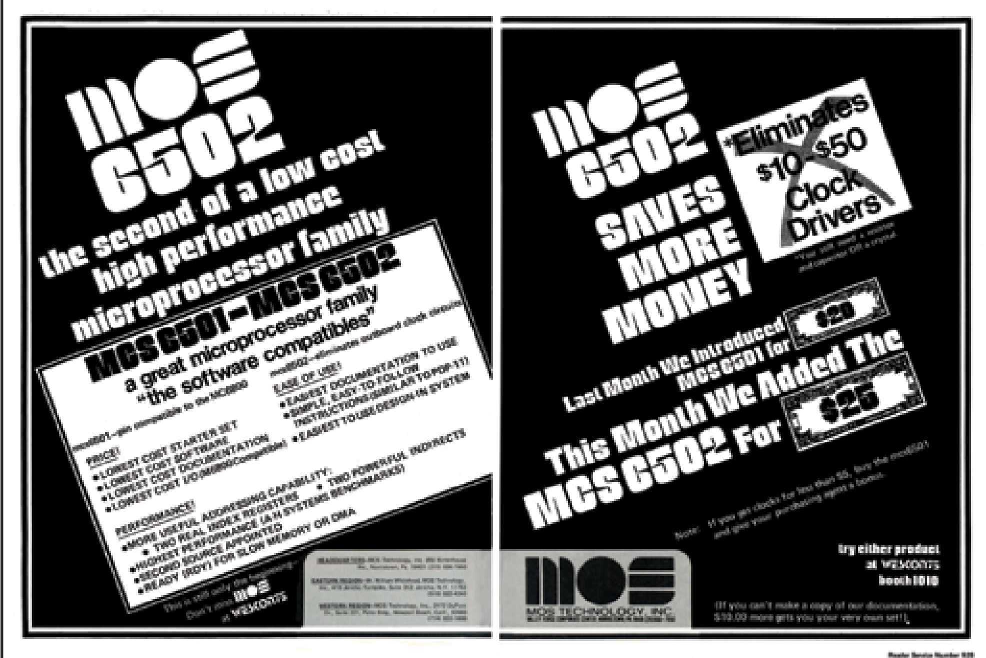


Esto era un ordenador completo en 1976. El ordenador Apple —posteriormente denominado Apple I tras la salida del Apple II— además de limitado era intimidante, con todos esos cables, circuitos y componentes.


Una de las idílicas imágenes de Wozniak y Jobs en el garaje de éste.

El ordenador de Woz era en varios aspectos una maravilla de la ingeniería, donde el ingeniero aplicaba todos sus conocimientos para dar con soluciones ingeniosas que permitían reducir el número de chips





¿Cómo resistirse a una oferta como esta si estás buscando un microprocesador y la competencia cuesta. como poco. diez veces más? Irresistible...

que había más gente como él.

El Altair utilizaba el último microprocesador de Intel del momento, el 8080, que aunque era el más caro disponible se estaba convirtiendo en el estándar de facto entre todos los nuevos sistemas que estaban apareciendo. Sin embargo, al calor del éxito de Intel, estaban surgido muchas más empresas de microprocesadores, y así tenemos el ejemplo de Motorola con el 6800, Zilog estaba a punto de sacar el Z80, y MOS había creado el 6502, un microprocesador que era considerado como de juguete y poco serio por la mayoría de los integrantes del Homebrew.

Sin embargo, este era precisamente el micro que se podía permitir Woz, pues MOS lo vendía por tan sólo 25 dólares —el Intel 8080 que calzaba el Altair costaba 380—. Así que Wozniak diseñó su propio ordenador basado en el MOS 6502 que acababa de comprar y, para mejorarlo, implementó también un intérprete de BASIC quizá no tan avanzado como el de Microsoft pero suficientemente funcional —y más rápido en las operaciones matemáticas al trabajar sólo con números enteros.

Por supuesto, lo primero que hizo cuando lo tuvo terminado fue enseñarlo a sus amigos del Homebrew, los cuales apreciaron su excelente diseño pero se sintieron poco impresionados. A fin de cuentas, llevaba un MOS 6502. La gente seria de verdad usaba Intel; o Motorola, o incluso Zilog. Pero… ¿MOS? Por el amor de Dios… ¡si eso era casi un juguete! Sin embargo, hubo a alguien a quien impresionó muy gratamente. Y ese alguien era Steven Paul Jobs.

Jobs andaba buscando un algo que hacer en la vida que le llenase. Le gustaba la electrónica y los ordenadores, pero digamos que no era un friki o un *hacker*. Lo que sí comulgaba era con las ideas de la contrarreforma sobre la informática, tenía espíritu emprendedor y también cierta visión de negocio. Y el ordenador de Woz era un producto que podía venderse y montar un negocio alrededor de él, igual que hicieron años atrás con las blue box, las cajitas para estafar a las compañías telefónicas para hacer llamadas de larga distancia gratuitas, sólo que esta vez con un negocio legal.

Además, el ordenador de Woz era en varios aspectos una maravilla de la ingeniería, donde Woz se había visto obligado a aplicar todos sus conocimientos para reducir el número de chips empleados, ya que esto no dejaba de ser un hobby y se los tenía que pagar él de su bolsillo. Como resultado, el ordenador de Woz tenía la ventaja competitiva de ser barato de fabricar, comparativamente hablando. Así que Jobs, pese al poco interés de Woz —el cual intentó vender el ordenador primero a HP y luego a otras empresas y dedicarse a su trabajo como ingeniero de calculadoras— consiguió finalmente convencerle para fundar Apple Computers, aun-



El primer logo de Apple podría tener su encanto, pero el siguiente se convirtió en todo un icono al nivel de Disney o Coca Cola.



El SOL Computer tenía un aspecto realmente profesional en el 77, lo que inspiró a Jobs para diseñar el acabado del Apple II. Aunque sólo se llevan unos meses, el SOL parece mucho más antiguo que el Apple II.



Aunque en un principio no se confiara mucho en las ranuras de expansión, a la larga se constató que fueron todo un acierto.

que la forma de conseguirlo fue diciéndole que podría seguir trabajando para HP.

El ordenador de Woz, apodado inicialmente Apple a secas y que con el tiempo sería el Apple I, tuvo un relativo éxito inicial —en su presentación oficial consiguió un cliente que le encargó 50 unidades— pero en comparación con los demás no era nada del otro mundo. Por muy inteligente que fuera el diseño de Woz, se trataba de un ordenador que no destacaba especialmente, salvo que fueras capaz de ver poesía en diseños inteligentes y creativos de circuitos electrónicos.

Sin embargo, a Wozniak lo que le dolía no era el relativamente poco éxito comercial del ordenador —vendían, pero sólo eran uno más del montón— sino la indiferencia de sus colegas. Probablemente fuera el mejor de todos ellos, pero el hecho de utilizar un 'procesador de segunda' hacía que entre los *hacker*s pocos tomaran realmente en serio su ordenador. Así que Woz empezó a trabajar en el Santo Grial del momento: soporte de color. Ningún microordenador lo tenía en 1976, por lo que si él era el primero nadie volvería a menospreciar su ordenador por su procesador.

Apple][

Así que Woz se enfrascó en sus diseños y dio lo mejor de sí mismo. Básicamente, el resultado final era una única placa con toda la circuitería en ella y con ocho ranuras de expansión, lo cual supuso una pequeña guerra con Jobs al respecto. Woz era partidario de poner muchas, mientras que Jobs hablaba de tan sólo dos. Los razonamientos de Jobs tendrían razón a largo plazo, pero en aquel momento, otoño de 1976, la idea de hacer una arquitectura tan abierta y personalizable era lo que el mercado necesitaba, así que la razón estaba de parte de Woz. Y, en aquel momento, Apple era una empresa dominada por los técnicos. Tres años después, con el Apple III, las cosas serían muy diferentes.

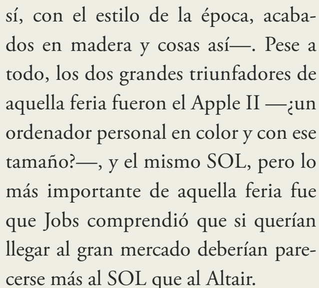
Woz mejoró muchas partes del diseño original. Ahora permitía mucha más memoria que el Apple I y, aunque utilizaba exactamente el mismo procesador, el Apple II iba más o menos el doble de rápido que el modelo anterior.

Las que acabarían siendo las tripas del Apple II fueron finalizadas justo antes de la Personal Computing Festival de 1977, una de las ferias de microinformática que estaban empezando a surgir para cubrir el nacimiento de esta industria. Aunque el ordenador funcionaba y era único, seguía pareciendo el típico ordenador de *nerds* y aficionados, nada que ver con las máquinas más profesionales como el SOL Personal Computer de Processor Technology, una máquina totalmente montada —aunque, eso





Gracias a las 8 ranuras de expansión que traía el Apple II se generó toda una industria de expansiones de *hardware*. En la imagen, una placa de expansión de memoria.



sí, con el estilo de la época, acabados en madera y cosas así—. Pese a todo, los dos grandes triunfadores de aquella feria fueron el Apple II —¿un ordenador personal en color y con ese tamaño?—, y el mismo SOL, pero lo más importante de aquella feria fue que Jobs comprendió que si querían llegar al gran mercado deberían parecerse más al SOL que al Altair.

Para la posteridad, el Apple II ha quedado como el ordenador de Woz. Y así es, el diseño de lo que hay dentro de la carcasa es en esencia casi exclusivamente obra suya. Era un gran ordenador desde el punto de vista técnico. Tal vez no el más rápido o el que más memoria tenía, pero sí el que ofrecía la mejor experiencia que un usuario de informática de los 70 pudiera necesitar, y gracias a sus tarjetas de expansión podía crecer para adaptarse a las necesidades de cualquiera, incluso aunque en ese momento ni siquiera existiesen. Pero el ordenador de Woz sólo sería una interesante nota a pie de página en el mundo de la computación sin los aportes de Jobs. Woz hizo un gran ordenador, Jobs lo convirtió en un buen producto para la venta.

El primer aporte de Jobs, el cambio de logo. Sí, el logo que lucía la carcasa era uno de esos avances revolucionarios que desde el punto de vista técnico suena increíblemente ridículo. El logo original de Apple puede tener su gracia, pero no podría convertirse en el icono en el que se convirtió la manzana mordida multicolor.

El segundo aporte, la fuente de alimentación. Hasta ese momento, a nadie le importaban esos detalles. Las fuentes de alimentación eran grandes, ruidosas, se calentaban muchísimo y, si no estaban bien diseñadas, hasta podían salir ardiendo. Jobs invirtió mucho en el diseño de una fuente de alimentación reproducible de forma industrial, con un control térmico adecuado, un tamaño pequeño para la época y, lo más importante, con refrigeración pasiva, por lo que no hacía ni un sólo ruido.

Tercera cosa, la carcasa. Nada de madera. Ni de metal. La carcasa estaba hecha en plástico y le daba al Apple II un aspecto similar al de una máquina de escribir electrónica, y, por tanto, eliminando el aspecto intimidante que solían tener los ordenadores de la época.

Y la cuarta, y no por ello menos importante: Apple empezó a ofrecer todo un año de garantía con el Apple II. Hasta aquel momento casi nadie ofrecía garantía, y los que la ofrecían no pasaban de 90 días. Apple daba todo un señor año.

Es decir, el Apple II no sólo era bueno desde el punto de vista de placas y circuitos electrónicos, sino también como producto elaborado para el mercado de masas. Además, un detalle que en Apple cuidaron mucho desde el principio, es que los manuales que venían con el ordenador te enseñaban a sacarle un gran partido al mismo. No se trataba de simples folletos técnicos para ingenieros de *hardware*, sino manuales de usuario de verdad, didácticos, bien redactados y bastante completos. No en vano, tenían contratado a Jeff Raskin para esta tarea, un ingeniero que venía de Xerox PARC y que en poco tiempo tendría gran relevancia en Apple al arrancar él el proyecto Macintosh.

Vendiendo manzanas

En una conferencia sobre empleo y emprendimiento escuché hablar por primera vez de la falacia del emprendedor. Es decir, un emprendedor es una persona que tiene un sueño, una visión, que arriesga su tiempo y posiblemente todo su dinero en pos de esa ilusión. Explicado así, resulta simpático y hasta inspirador.

Sin embargo, un empresario suele ser visto con bastante menos simpatía. Pero... ¿qué es un empresario, sino un emprendedor que ha tenido éxito? Jobs sería un buen prototipo de emprendedor en 1976. Había montado un negocio que funcionaba gracias al invento de su amigo, con el que participaba a medias en el negocio. Pero para Jobs, Apple no era simplemente negocios. Los ordenadores serían el siguiente gran paso adelante de la humanidad, el cambio más grande y el mayor aumento de la productividad del individuo desde la revolución industrial. Podían llegar a ser la herramienta perfecta para el intelecto humano, pero para ello había que llegar a todo el mundo. La visión estaba ahí, pero... ¿cómo conseguir lograrla?

A principios de 1977 en Apple ha-

Why every kid should have an Apple after school.

Una de las ideas de Jobs. Desde el inicio, Apple dedicó muchos esfuerzos a llevar la informática personal a las escuelas, con campañas con descuentos para escuelas, profesores y alumnos. Arriba a la derecha: ¿Por qué llamar la campaña de educación con algún aburrido nombre si puedes ponerle «Kids Can't Wait»?

bría unos seis trabajadores, pero todo se fundamentaba en dos pilares: los conocimientos y el talento a nivel técnico de Woz, y la visión y capacidad de venta de Jobs. Pero para cumplir las aspiraciones de Jobs faltaba algo.

Pese a que prácticamente había pasado sólo un año desde que Apple se fundara en abril de 1976 hasta el 5 de junio de 1977, fecha en que salió a la venta el Apple II, la empresa había cambiado tanto que había un abismo entre pasado y presente.

Mucho se había conseguido, pero Jobs era consciente de sus limitaciones. Podía tener buenas intuiciones y un talento natural para ciertas cosas, pero no tenía ni idea de dirigir un negocio ni de cómo funcionaba el gran capital. Contando sólo con sus ingresos de la venta del Apple I, por muy rentable que este pudiera ser, hablábamos de unas doscientas unidades. No estaba mal, pero MITS vendía miles de ordenadores al año. ¿Cómo se puede liderar una revolución si no eres más que un minúsculo pececillo entre tiburones? Jobs comprendía que le faltaban conocimientos y experiencia, así que... ¿cómo podría adquirir ese *know how* que a él le faltaba?

La primera opción seria que encontró Jobs fue el interés de una empresa de calculadoras electrónicas, Commodore, de entrar en el negocio de los microordenadores. La oferta que había sobre la mesa eran 100.000 dólares en efectivo más un lote accionarial de Commodore por el total de Apple Computer y, además, la contratación de Jobs y Wozniak con un salario de 36.000 dólares anuales cada uno.



El PET fue el primer ordenador de Commodore. Inferior en casi todo al Apple II, las ventas aun así no fueron mal, aunque nada que ver con lo que llegarían a ser en los 80 modelos como el VIC20 o el C64.



Gracias a los contactos con la agencia de publicidad de Regis McKena, Apple empezó a tener campañas serias de publicidad. Bueno, serias… o más o menos. Los 70, eran otra época…

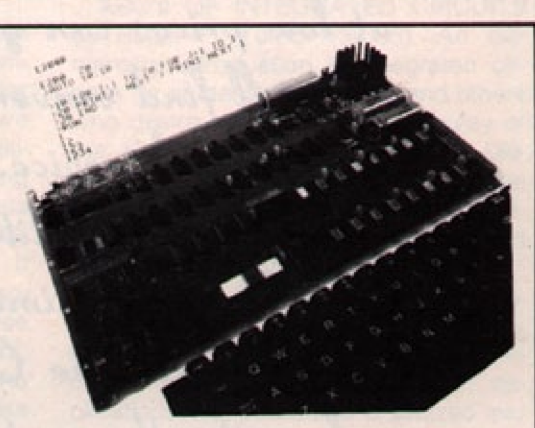


Commodore quería entrar en el mundo de los ordenadores y a punto estuvo de comprar Apple en 1977, pero Jack Tramiel canceló la operación decidiendo apostar por su propia línea de computadores.

A BALANCE OF FEATURES

The APPLE-1 SYSTEM if a **fully assembled, tested & burned-in** microprocessor board using the 6502 microprocessor. The board contains processor & support hardware; **complete video electronics** for a 40 character/line, 24 line video display; **on-board RAM capacity of 8K BYTES;** software system monitor in PROM; and fully regulated power supplies. The Apple attaches directly to an ASCII encoded keyboard and a video monitor, allowing the efficient entry and examination of programs in hexidecimal notation. The use of the new **16-pin 4K RAM chips** results in low power and high density memory, which can be upgraded to the 16K chips when they become available (32K bytes on-board RAM!!)

A fast (1 kilobaud) cassette interface is available and includes a tape of **Apple Basic.** And ... Yes, Folks, **Apple Basic is Free!**





APPLE-1 **$666.66**
***includes 4K bytes RAM**

Micro Interface • 6502 Microprocessor
• Full video display electronics - 40 char/line, 24 line. Outputs composite video.
• Has ASCII keyboard interface on-board.
• Cassette interface board available. FAST - 1 Kilobaud.

Memory • Uses 16-pin 4K Dynamic RAMS.
• 8K BYTE RAM capacity on-board!
• Upgradable to 16K RAM chips.
• Software system monitor in PROM

Basic • Apple Basic ... pseudo-compiled, FAST, FREE.

Power • Fully regulated power supplies on-board.

DEALER INQUIRIES INVITED

APPLE COMPUTER COMPANY
770 Welch Road, Suite 154
Palo Alto, California 94304
Phone: (415) 326-4248

CIRCLE NO. 42 ON INQUIRY CARD

JULY 1976

Antes de que Apple pudiera contratar una agencia de publicidad profesional, estos eran los anuncios que hacían y que se podían permitir. Otro mundo.

Mike Markkula sacó a Apple Computers del garaje y lo convirtió en un negocio capaz de conectar el producto diseñado con el capital necesario para darlo a conocer y venderlo

Jobs había aceptado, aunque a medida que investigaba los tratos previos de Commodore empezaba a arrepentirse al descubrir que la mayoría de la gente que había negociado con ellos había terminado mal. Por suerte para Apple este acuerdo se había llevado a cabo sin conocimiento de su CEO, Jack Tramiel y, cuando a este se le presentó, echó para atrás la operación. La entrada de Commodore en el negocio vendría por otro lado, comprando a MOS —la empresa que fabricaba el procesador que llevaba el Apple I y II— y creando su propia línea de ordenadores, cuyo resultado inicial sería el Commodore PET.

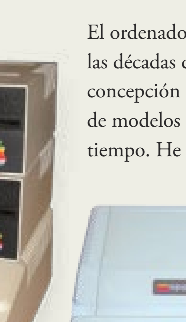
Pero, felizmente descartada la opción Commodore, seguíamos igual. El Apple II era un ordenador revolucionario en muchos aspectos, pero... ¿Cómo darlo a conocer a los clientes potenciales? Con estas dudas, Jobs habló con un viejo amigo que durante un tiempo fue su jefe y desde que era empresario ejercía un poco de mentor suyo dándole consejos: Nolan Bushnell, el fundador de Atari. Este puso en contacto a Jobs con Don Valentine, el fundador de Sequoia Capital, una empresa de ca-



Apple se vendía así misma como la líder del mundo de la computación personal. No es cierto, hasta 1980 el verdadero rey era Texas Intruments con el TI-99.

TIEMPOS MODERNOS

El ordenador de Apple se adaptó a los tiempos durante las décadas de los 80 y 90, manteniéndose firme en su concepción inicial y tratando de no competir con el resto de modelos de la marca que aparecieron en ese periodo de tiempo. He aquí todos recopilados:







Apple II

Vigencia comercial: Abril 1977-junio 1979.
Procesador: MOS 6502 a 1 MHz.
Memoria: de 4 a 48 kB.
Precio de salida: 1.298 dólares.
Qué tiene de especial:
¡Es el primer Apple II! 4 kB el modelo básico, ocho ranuras de expansión, procesador MOS 6502 a 1 MHz, carcasa de plástico, fuente de alimentación silenciosa, un año de garantía, primer ordenador personal con salida de vídeo a color, soporte solo para mayúsculas, 40 columnas... Y, con todo, el mejor ordenador de su generación y el inicio de una revolución.

Apple II plus

Vigencia comercial: Junio 1979 - diciembre 1982.
Procesador: MOS 6502 a 1 MHz.
Memoria: de 16 a 48 kB, ampliable mediante tarjeta a 64 kB.
Precio de salida: 1.195 dólares.
Qué tiene de especial:
No supone ningún cambio radical respecto al original. La memoria del modelo básico pasa de 4 a 16 kB, aunque la máxima soportada se mantiene igual en 48 kB. También trae ya de serie el BASIC de Woz — denominado Integer BASIC—, y el de Microsoft —Applesoft—. Por lo demás, es el mismo Apple II de Woz pero algo más barato.

Apple IIe

Vigencia comercial: Enero 1983 - marzo 1985.
Procesador: MOS 6502 a 1 MHz.
Memoria: 64 kB ampliables a 128.
Precio de salida: 1.400 dólares.
Qué tiene de especial:
Rediseño a nivel interno utilizando menos y más modernos componentes, así que el margen de beneficios para Apple fue mayor, y encima su precio de venta era mayor que el del II plus. La novedad respecto a modelos anteriores, aparte del gran aumento de la RAM, era la inclusión de serie de soporte para mayúsculas y minúsculas, que hasta ese momento exigía una tarjeta de expansión.

Apple IIc

Vigencia comercial: Abril 1984 - agosto 1988.
Procesador: MOS 65C02 a 1 MHz.
Memoria: 128 kB.
Precio de salida: 1.295 dólares.
Qué tiene de especial:
Nuevo rediseño que lo convertía en el Apple II más pequeño del momento, anunciándose como el primero «fácilmente transportable». Traía ya de serie una disquetera de 5 ¼. Salió también una pantalla LCD a modo de añadido, dando aspecto de ordenador portátil de la época, pero muy cara, muy pequeña, con poco contraste y se alimentaba, al igual que el Apple IIc, mediante cable de corriente.



La relación entre Microsoft y Apple ha dado siempre muchos giros. Su primer encuentro se remonta a 1977 cuando Jobs buscaba un reemplazo al BASIC de Woz para el Apple II. Debajo: Dado que había dos versiones de BASIC distintas —e incompatibles— para el Apple II, se dejaba muy claro desde la presentación cuál era cuál.



pital riesgo especializada en alta tecnología. Valentine vio potencial en el Apple II pero muy poco en el jipi maloliente que lo dirigía.

Pese a todo, Valentine conocía a un antiguo ejecutivo de Intel y Fairchild que a sus 32 años ya estaba retirado pero que buscaba algo en lo que 'entretenerse': Mike Markkula. Intrigado, Markkula quiso ver con sus propios ojos aquello de lo que le hablaba Valentine y se fue a visitar el garaje de Jobs él mismo. Tras esa primera visita decidió que aquella pasión era exactamente lo que echaba de menos y lo que buscaba, y estaba tan convencido que aportó al negocio 92.000 dólares de su propio capital y apalabrado una línea de crédito de 250.000 dólares con el Bank of America. También reclutó al que sería el primer CEO de Apple; Mike Scott, y otro acierto suyo fue poner en contacto a Jobs con Regis McKena para profesionalizar el tema de la imagen y la publicidad.

Con Mike Markkula, tenemos el tercero de los pilares en los que se fundamenta el éxito del Apple II. Steve Wozniak diseñó un gran ordenador personal, pero no era el único gran ordenador que había en el mercado aunque fuera todavía el único a color. Steve Jobs cogió ese gran diseño de ordenador y creó un producto que fuera atractivo para el gran público. Y Mike Markkula sacó a Apple Computers del garaje y lo convirtió en un negocio capaz de conectar el producto diseñado con el capital necesario para darlo a conocer y venderlo. Si alguno de los tres hubiera faltado, el Apple II habría pasado como otro ordenador más de la época de los tantos que fueron lanzados, y hoy en día Apple seguramente ni siquiera existiría.



Enhanced Apple IIe

Vigencia comercial: Marzo 1985 - enero 1987.
Procesador: MOS 65C02 a 1 MHz.
Memoria: 64 kB ampliables a 128.
Precio de salida: 1.400 dólares.
Qué tiene de especial:
Es prácticamente idéntico al Apple IIe, sólo que actualizando algunos componentes para igualarlos al del Apple IIc por temas de compatibilidad. Por ejemplo, aunque el procesador 65C02 fuera igual de rápido que el 6502A, incluía instrucciones nuevas que, en caso de utilizarse, se haría incompatible con el Apple IIe original.



Apple IIGS

Vigencia comercial: Septiembre 1986 - diciembre 1992.
Procesador: WDC 65C816 a 2,8 MHz.
Memoria: 256 kB a 1 MB.
Precio de salida: 999 dólares.
Qué tiene de especial:
Es la última gran revisión con una Apple más interesada en no dañar las ventas del Mac que de potenciar esta nueva gama. Traía de serie la unidad de 3 ½ del Mac en vez de la tradicional Disk II, ratón, entorno gráfico y un procesador de 16 bits, pero dado que el Mac aún era sólo en blanco y negro y costaba más del doble, se dejó la velocidad a menos de 3 MHz.



Apple IIe Platinum

Vigencia comercial: Enero 1987 - noviembre 1993.
Procesador: MOS 65C02 a 1 MHz.
Memoria: 128 kB ampliables a 1 MB.
Precio de salida: 1.200 dólares.
Qué tiene de especial:
Fue el último modelo de Apple II en ser retirado del mercado. Es fácilmente reconocible por ser el único con carcasa clásica y subteclado numérico, además de que se actualizaba el color de la misma para estar en concordancia con los nuevos Macs de la época. Y aunque las 80 columnas de serie ya no son novedad, sí lo es que sea el modo por defecto.



Apple IIc Plus

Vigencia comercial: Septiembre 1988 - noviembre 1990.
Procesador: MOS 65C02 de 1 a 4 MHz.
Memoria: 128 kB.
Precio de salida: 675 dólares.
Qué tiene de especial:
El último rediseño. Externamente es igual al Apple IIc pero la fuente de alimentación va incluida en la carcasa del ordenador. La disquetera se cambia a 3 ½, se actualiza el procesador para poder trabajar a 1 o 4 MHz (seleccionable por el usuario), llegando a ser más rápido que el Apple II GS ejecutando *software* de 8 bits. Es con diferencia el Apple II más barato.

Introducing Apple II.

You've just ... for not owning

The home computer that's ready to work, play and grow with you.

apple computer inc.

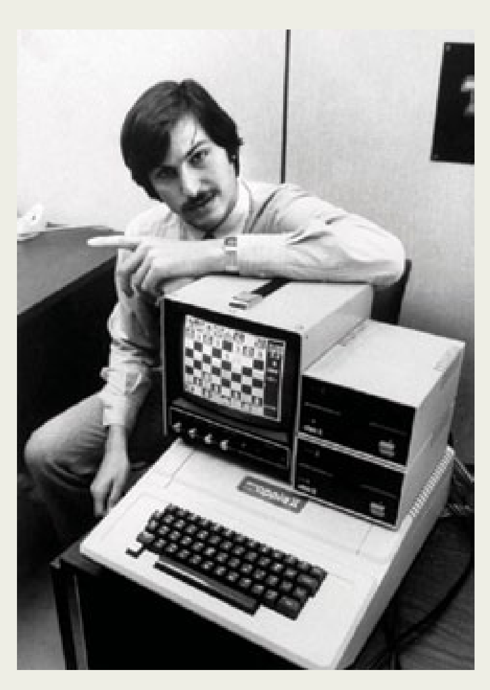
El primer anuncio de Apple II no estuvo exento de controversia y fue tachado de sexista. En una revisión posterior, la imagen pequeña de la página derecha, parte inferior, fue sustituida por la que veis en el recuadro, tal y como comenta Bill Kelley, el publicista encargado de la campaña en Estados Unidos. La intención de Apple era la de conquistar el mercado doméstico antes de la aparición de Visicalc y demás aplicaciones.

BASIC

Cuando el Apple II salió al mercado ya existía un estándar de facto en cuanto a cómo interactuar con un ordenador personal, y era a través del lenguaje de programación BASIC. El motivo de por qué este lenguaje era simple: fue el primer lenguaje implementado en el primer ordenador personal de éxito, el Altair 8800 de MITS.

Debido tanto a ser el primer ordenador y marcar así el devenir de la industria como a lo altamente pirateado que era, el BASIC del Altair, es decir, el BASIC de Microsoft, se convirtió en el estándar de facto, y a partir de ahí todo aquel que sacara un ordenador personal nuevo intentaría llevar, si no el mismo BASIC de Microsoft, sí al menos algo que se le pareciera.

El Apple I llevaba la versión que había hecho Woz, y para el Apple II Steve Jobs quería que el BASIC fuera mejorado. El problema es que Woz digamos que en ese momento estaba a otras cosas y no estaba motivado para meterse a cumplir las mejoras que Jobs le exigía. Por ejemplo, el BASIC de Woz sólo trabajaba con enteros —muy rápida y eficientemente, eso sí—, pero no soportaba de forma nativa operaciones en coma flotante. Esto puede sonar muy esotérico para los no iniciados, pero significa que no se podían definir números —ni hacer operaciones— con decimales. Finalmente Jobs decidió licenciar el BASIC de Microsoft para incorporarlo al catálogo de *software* del Apple II.



Jobs posa con una instalación típica del Apple II, con su monitor y sus dos unidades Disk II.

Aunque, por increíble que parezca, en 1977 Microsoft tenía serios problemas económicos. El acuerdo firmado con MITS en 1975 daba derecho a ésta a vetar si quería cualquier venta o licencia de BASIC, cosa que su dueño, Ed Roberts, hacía con todo el que sospechaba que podía hacerle la competencia al Altair. En mayo de 1977, sin embargo, MITS fue comprada por Pertec, una gran empresa de tecnología que quería entrar en el negocio.

Pertec pensaba que podría manejar como quisiera a un jovencito Bill Gates de 21 años, por lo que al final por el tema del veto a las licencias a otros proveedores acabaron yendo a juicio. Pertec era una empresa muy grande para los estándares de la época y Microsoft sólo un puñado de jovenzue-



Parece sólo una disquetera pero, en su momento, era tan revolucionaria que ella sola vendió muchos Apple II. Además, dejaba tanto margen que era una auténtica mina de oro para Apple. Y por si fuera poco, mucha gente no compraba sólo una sino dos.

los que ninguno superaba los 25 años, pero no en vano Gates venía de una prestigiosa familia de abogados.

El caso es que el juez que llevaba el caso dictaminó que mientras durase el juicio se debía parar completamente la venta de licencias de BASIC, que era casi el 100% de los ingresos de Microsoft. Así que Steve Jobs, buscando el BASIC de mayor calidad del momento, acudió a las puertas de Microsoft para querer licenciarlo, encontrándose con un Bill Gates deseoso de hacer negocios pero con las manos atadas.

Mucho se ha hablado posteriormente de la relación de Microsoft y Apple, pero esta empezó en 1977 con un Steve Jobs ayudando a Microsoft a huir de la bancarrota firmando un acuerdo de licencia de 21.000 dólares por un periodo de ocho años, con un adelanto de 10.500 dólares que sirvió a Microsoft para mantenerse viva hasta el resultado del juicio, que por supuesto, ganó.

Así, Apple consiguió su Applesoft, nombre comercial del BASIC de Microsoft, con todas las prestaciones avanzadas del mismo y de las que carecía el BASIC de Woz. Sólo le costó 21.000 dólares durante ocho años, y si tenemos en cuenta que en ese tiempo ya se habían vendido más de dos millones de Apple II entre sus diferentes modelos, eso da que cada licencia de Applesoft le costó a Apple 0,0105 dólares. Dicho así, parece que fue un gran negocio para Jobs y no muy bueno para Gates. Pero en 1985, cuando vencía el contrato de licencia de Applesoft, Apple intentaba poner su Macintosh, sacar su propia versión de Basic y muchas cosas más. Toda la empresa se sustentaba bajo el paraguas de los beneficios del Apple II, y perder la licencia de Applesoft habría sido un golpe muy duro para Apple, con lo que Microsoft, además de conseguir el salvavidas de 1977 para no quebrar ante sus problemas judiciales, consiguió una posición de fuerza con la que negociar con Apple en los 80. Y aunque de lo que se hablaba fuera de BASIC, lo que en el futuro habría en juego sería Windows, y eso ya son palabras mayores…

UNIDAD DE DISCO

Pero dejemos futuras guerras y volvamos a 1977. El Apple II se estaba vendiendo bien, y Apple estaba capitalizando adecuadamente todo el *know how* de sus fichajes en la alta dirección. A diferencia de la mayoría de empresas creadas al calor de la nueva industria, Apple sabía venderse perfectamente. No eran simplemente un puñado de frikis vendiendo cosas muy técnicas, su lenguaje, su ideología, era perfectamente compatible con el hombre de la calle al que querían venderle su producto, y además la historia de los dos jóvenes de veintipocos años que estaban montando un imperio de la nada siempre es simpática y vende bien.

En cualquier caso, el Apple II era un ordenador que podríamos decir bastante rentable. No era el más barato ni lo pretendía, desde luego, pero tampoco era el más caro. De hecho, su relación calidad precio estaba bastante comedida si contábamos al Apple II como un conjunto global de aspectos cuantitativos y cualitativos. Dicho en cristiano; no era el que más memoria tenía, ni el que mejor procesador llevaba, y si nos quedábamos ahí el Apple II era un ordenador caro. Pero era en su conjunto el mejor producto de su generación sin duda.

Aunque... no había que dormirse en los laureles. Hasta ese momento, en los primeros ordenadores personales —incluyendo el Apple I— los programas debían introducirse cada vez que se encendía el ordenador. Muchos —todos menos los primerísimos ordenadores de la industria— traían algún puerto para conectarle algún dispositivo de almacenamiento permanente, lo normal una grabadora de cintas de casete. Algunos in-

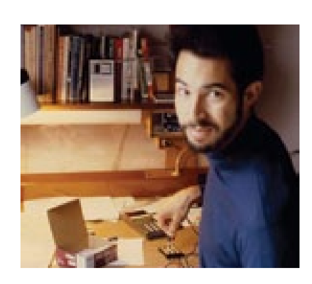
Los pioneros en Apple



Mike Markkula
Apostó fuerte por Apple. Gracias a su experiencia, contactos y dinero hizo que Apple pasara de ser un negocio llevado en un garaje a una multinacional cotizando en bolsa.



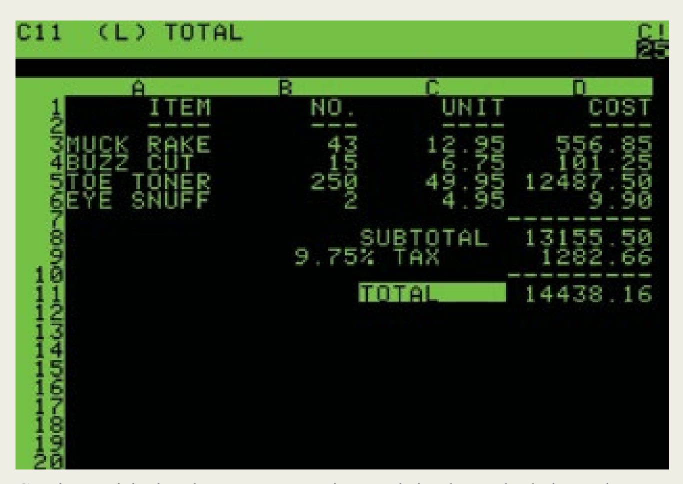
Michael Scott
El primer CEO de Apple lo trajo Mike Markkula. Bajo su batuta, Apple experimentó un crecimiento brutal desbancando a Atari como la *startup* de más éxito del momento.



Bill Fernández
Además de Jobs y Woz, Fernández se convirtiría en el primer empleado de Apple. Vivía en el mismo vecindario que Wozniak y se suele comentar que sirvió como nexo de unión entre los dos genios. Abandonó Apple en 1993.



A diferencia de los anuncios de Apple, se nota a quién va dirigido este anuncio. Nada de entusiastas, nada de mercado doméstico. «Hola, oficinistas del mundo».



Gracias a Visicalc, el sector corporativo se abrió al mundo de los ordenadores personales. Durante aproximadamente un año este programa era la única hoja de cálculo existente, y sólo estaba en el Apple II.

cluso traían el cassette incorporado, como el Commodore PET.

El Apple II también estaba preparado para conectarle una grabadora, pero las cintas siempre han sido lentas de cargar. Mike Markkula, desesperado con la lenta carga del programa que utilizaba para el tema del control de cuentas, le solicitó a Wozniak que diseñara una disquetera para el Apple II. En aquel momento, las unidades de disco eran habituales como sistema de intercambio de información entre grandes máquinas, pero eran muy raras —por no decir casi inexistentes— en las micromputadoras, principalmente porque solían costar más que el propio ordenador.

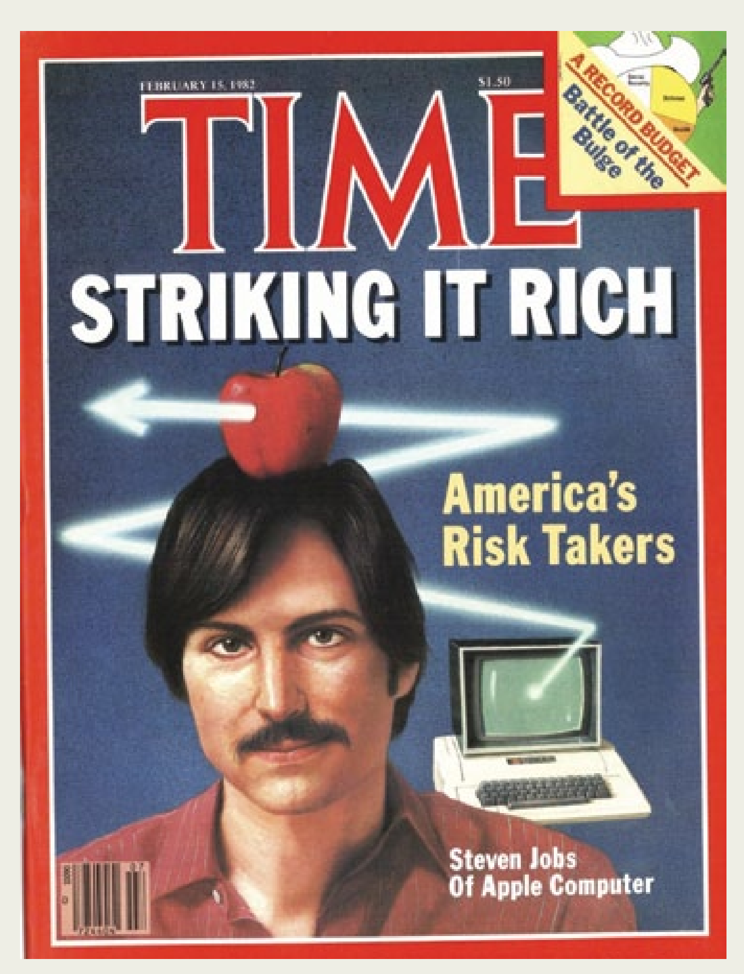
Woz ni siquiera había visto una disquetera en su vida, pero aceptó el reto. Comenzó a estudiar cómo funcionaban las de fabricantes como IBM o North Star. Woz era realmente bueno encontrando soluciones ingeniosas a problemas complejos, y la solución de IBM o de North Star utilizaba demasiados componentes electrónicos para controlar el funcionamiento del dispositivo. Porque otra de las costumbres de Woz desde siempre era intentar buscar la forma de utilizar cuantos menos componentes mejor. Esto hacía sus soluciones generalmente muy elegantes e ingeniosas. Y, como efecto colateral al llevar pocos chips: baratas. Y las unidades de IBM o de North Star hacían muchas cosas por *hardware* que Woz comprendió que podrían hacerse por *software*, lo que ahorraría gran cantidad de chips. El *software*, sobre todo en los 70, era difícil de escribir, pero desde siempre ha sido muy fácil y barato de replicar —y si no que se lo digan a Microsoft.

Finalmente, la unidad de disco salió a la venta en julio de 1978 junto con el sistema operativo DOS 3.1 —no confundir este DOS con el MS-DOS de Microsoft, al que le faltaban años para nacer—. Con una capacidad de 113 kB por disquete, el precio inicial mediante reserva era de 495 dólares, siendo el precio final definitivo de 595 dólares. Si tenemos en cuenta que a Apple le costaba fabricarla, sin contar mano de obra, 140 dólares —llegando poco después a bajar a 80 este coste—, el Disk II, como se denominó comercialmente, fue una auténtica mina de oro para Apple y uno de los principales reclamos para adquirir un Apple II, puesto que había un abismo entre la velocidad y comodidad de los disquetes comparados con las cintas de casete. Y el Disk II, pese a la barbaridad de precio que parece hoy en día, costaba más o menos la mitad que la unidad más barata de la época, por lo que el Apple II tenía una gran ventaja competitiva con respecto al resto de 'jugadores' de la industria.

VISICALC

Pero el éxito del Apple II no se puede entender sin un detalle importante: la aparición de Visicalc. Hasta ese momento, Apple tenía un gran momento, un crecimiento grandioso y un *marketing* que era la envidia del sector. Apple actuaba como si fuera el adalid y principal motor de la industria… pero la realidad es que sólo lo era desde cierto punto de vista. No era desde luego la empresa que más microordenadores vendía,

Jobs aprendió una gran lección: el éxito de un ordenador no depende sólo de sí mismo sino de lo útil que pueda ser, y esa utilidad la da el *software*



El meteórico ascenso de Apple Computers gracias al éxito del Apple II había hecho de Steve Jobs una especie de héroe nacional ya en 1982, copando artículos y portadas de prestigiosas revistas.

sino la tercera. La primera era Texas Instruments con el TI-99/4 gracias a su excelente canal de distribución por todos los EEUU, y el segundo puesto lo tenía Commodore que, con un ordenador netamente inferior, contaba con un fuerte canal internacional además del propio de EEUU. Apple era el tercero en discordia, pero era el que más atenciones recibía.

Sin embargo, algo vino a cambiar la suerte de Apple hasta el punto de convertirlo en el líder indiscutible, al menos en EEUU, y ese algo fue más un golpe de suerte que otra cosa. Dan Bricklin, un profesor de Harvard, estaba explicando una tabla de supuestos financieros donde a partir de unas cantidades de entrada se calculaban nuevos datos, los cuales podían servir a su vez como entrada para nuevas fórmulas. En un momento dado se dio cuenta de un error en una posición, y corregirlo implicaba cambiar dicho valor y actualizar el de todas aquellas celdas cuyas fórmulas dependían de él. Así que tras ello empezó a pensar que sería posible llevar este tipo de tablas y supuestos a un programa de ordenador, donde poder definir fórmulas entre celdas y que, al cambiar el valor de una, todas las demás se actualizaran solas. Efectivamente, acababa de inventar el concepto de hoja de cálculo.

Dan Bricklin fundó junto con Bob Frankston la empresa Software Arts para desarrollar Visicalc durante los años 78 y 79. Pensemos que los ordenadores de muchas empresas eran monstruos de procesamiento por lotes, e incluso los miniordenadores que podían dar servicio a una pequeña empresa con un sistema de tiempo compartido podía costar miles de dólares al mes en tiempo de computación, por lo que por la naturaleza del programa era ideal para el concepto del ordenador personal.

Lo mejor de todo es que no había ningún programa así en el mundo con independencia del tamaño y coste, por lo que los ordenadores personales, gracias a Visicalc, dejaron de ser meros juguetes para convertirse en una importante herramienta de trabajo para profesionales respetables.

¿Y por qué fue un golpe de suerte para Apple la salida al mercado de Visicalc? Por dos motivos. El primero, por su facilidad de uso y excelente documentación, que lo hacía apto para cualquiera sin necesidad de muchos conocimientos de ordenadores. El segundo, porque durante todo un largo año sólo estuvo disponible para el Apple II. Por lo tanto, Visicalc hizo que el Apple II se convirtiera en el ordenador por excelencia en el mundo corporativo desde 1979 hasta 1981, multiplicando sus ventas y convirtiéndola en la más exitosa de los pioneros de la microcomputación.

Gracias al éxito en el impulso de ventas de Visicalc, Steve Jobs aprendió una gran lección: el éxito de un ordenador no depende sólo de sí mismo sino de lo útil que pueda ser, y esa utilidad la da el *software*. Este detalle es muy importante en el futuro de Apple de una forma que en 1979 no se podía ver, y que dará lugar a la principal némesis de Apple Computer de la segunda mitad de los 80 y toda la década de los 90.

NUEVOS RICOS

El Apple II salió a la venta el 5 de junio de 1977. Tres meses después, en septiembre de 1977, había una base de 570 Apple II instalados. Para poder comparar, el Apple I llegó a vender en algo más de un año unos 200 ordenadores costando más o menos la mitad. Pero las ventas crecían exponencialmente. Un

Los pioneros en Apple



Rod Holt:
Recomendado por Nolan Bushnell a Steve Jobs cuando buscaba alguien competente para diseñar su fuente de alimentación, y acabó siendo el empleado número 5 de la compañía.



Chris Espinosa:
Tenía 14 años cuando se convirtió en el empleado número 8 de Apple. Su primer cometido era verificar los ordenadores y escribir los primeros programas en BASIC y documentación oficial. Aún sigue en la compañía



Jef Raskin
Empleado número 31; escribió el primer manual de BASIC del Apple II y posteriormente pasó a dirigir el departamento de publicaciones de la compañía. No obstante, es recordado principalmente por ser el creador original del proyecto Macintosh.

año después, en septiembre de 1978, había instalados 8.170 Apple II, y otro año después, en septiembre de 1979, la cifra ascendía a 43.270 ordenadores vendidos. Y Apple no vendía sólo el ordenador 'pelado', también ofrecía libros, periféricos, complementos, el Disk II...

No es de extrañar, por tanto, que en Apple nadaran literalmente en dinero. De hecho, Apple se había convertido en la empresa con mejor ratio beneficio por trabajador de toda América. Todo esto era publicidad. Sus fundadores Jobs y Wozniak eran conocidos casi como héroes nacionales; en septiembre de 1980, el parque llegaba a los 121.370 ordenadores. Los ordenadores personales habían llegado al gran público y, lo que era más importante aún, las empresas se estaban uniendo al carro, por lo que su crecimiento potencial era ilimitado.

Así, era lógico y sólo cuestión de tiempo que un cohete empresarial como Apple Computer saltara al parqué y saliera a bolsa. La IPO se produjo finalmente en diciembre de ese 1980 de una forma tan exitosa que nunca antes se habían generado tantos millonarios nuevos en un único día.

Y esto, que en muchos casos era bueno —de pronto Apple contaba con muchísimo dinero para invertir en potenciar su negocio— también tuvo una parte negativa en forma de empleados descontentos por no haber podido participar en el reparto de millones, y nuevos ricos pensando más en disfrutar de su fortuna que en desarrollar nuevos productos.

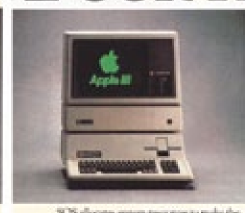
Wozniak fue uno de esos nuevos ricos descolocados. Cierto, Woz no anhelaba el dinero o tener una empresa, pero de no tener donde caerse muerto a tener de pronto una fortuna valorada en varios cientos de millones de dólares de 1980 hizo que se le fuera un poco la cabeza comprando algún juguete interesante, como una avioneta Beechcraft Bonanza con la que se estrelló y que a punto estuvo de costarle la vida.

Por suerte sobrevivió, aunque las secuelas del accidente hicieron que, finalmente, Woz se replanteara un poco su vida y abandonara Apple.



NOW THAT YOU'VE SEEN THEIR FIRST GENERATION TAKE A LOOK AT OUR THIRD.





The personal computer. apple

Primer fiasco de Apple, el Apple III tenía tantos problemas de diseño que, cuando se corrigieron, no sirvió de nada, el ordenador ya estaba maldito y nadie lo quería, pese a que superaba en muchas cosas al Apple II y era compatible con él.





Aunque Wozniak estaba ya en ese momento involucrado en el diseño del Macintosh —Jobs le incorporó cuando se hizo cargo del proyecto a principios de 1981— la pérdida del ingeniero que había creado toda la base del Apple II fue un duro golpe para la moral de la gente que trabajaba en el viejo Apple II.

Posteriormente Woz volvería a Apple —nunca llegará a abandonar la empresa del todo. Incluso hoy, en 2017, sigue de alguna manera en ella- y trabajaría en futuras revisiones del Apple II —hasta el II GS llevaría su firma en la carcasa de las primeras 50.000—, pero ya nunca sería lo mismo que lo que fue en el periodo de 1976 a 1978. En los 70, Apple era una empresa dominada por los técnicos. En los 80, la gente de *marketing* se irían haciendo poco a poco con el control.

APPLE III

En Apple eran conscientes del dinamismo del sector. El Altair de MITS, el primer éxito de la industria, había durado menos de dos años como líder, y al año siguiente ya casi nadie se acordaba de ellos. Para evitar que les pasara lo mismo, en Apple se prepararon tres proyectos diferentes para el futuro. El primero sería el sucesor del Apple II, el que acabaría siendo el Apple III, y que se enfocaría al nuevo mercado que más estaba creciendo: al sector corporativo. Este ordenador debería ser el primero en estar listo —antes de la salida a bolsa de Apple, para motivar a los inversores— y supondría afianzar el liderazgo presente.

El proyecto del futuro, la revolución cósmica que esperaba crear Apple que lo cambiaría todo, sería el Apple Lisa. Y, por último, estaba un pequeño proyecto llamado Macintosh que, bueno, era sólo un pequeño experimento de las ideas del jefe de documentación de Apple en ese momento, Jeff Raskin, y que de hecho Steve Jobs intentó cancelar varias veces para centrar todos los recursos de Apple en el Lisa.

Cuando Mike Markkula escribió el plan de negocio de Apple en 1977, el principal mercado a explotar era el de consumo porque el corporativo no existía. Las empresas no compraban ordenadores personales, compraban cacharros grandes con terminales a IBM, DEC y similares.

Sin embargo, la llegada de Visicalc lo cambió todo, abriendo las puertas a un sector inmensamente más grande y dispuesto a pagar grandes sumas de dinero por sus ordenadores. Tanto el Apple III como el Lisa estaban pensados para ese mercado, con ordenadores *premium* de alto precio y grandes características, dejando al Apple II

Apple llegó a lanzar una oferta de reposición gratuita de todos los compradores de Apple III con problemas, sólo que las reposiciones solían fallar igual que las unidades suplantadas

Un sistema ‘vivo’

La longevidad de la que gozó el ordenador de Apple (de 1977 a 1993), obligaron a la empresa de la manzana a evolucionar junto con el *hardware* el sistema operativo del ordenador. Así, podemos encontrar desde la primigenia ROM de BASIC ideada por Wozniak en los primeros tiempos a un entorno de ventanas que podría competir (y superar en algunos momentos) a entornos como MacOS o Microsoft Windows.



Integer BASIC (1977-1978): El BASIC inicialmente desarrollado por Steve Wozniak para el Apple I se reutiliza como principal interfaz de usuario y/o sistema operativo para el manejo del ordenador. Es, en definitiva, un intérprete de BASIC.



DOS 3.X (1978-1983): Hasta la salida del Apple Disk II el *software* (y los datos) se gragaban y cargaban en el Apple II mediante cintas de cassette, por lo que un sistema de gestión de ficheros era irrelevante. Con los disquetes se hizo necesario un nuevo sistema operativo para poder manejar adecuadamente ficheros. Tuvo tres versiones, de la 3.1 a la 3.3, y entre otras cosas permitía nombres de ficheros de hasta 30 caracteres, cosa que Microsoft no igualó hasta Windows NT/Windows 95.



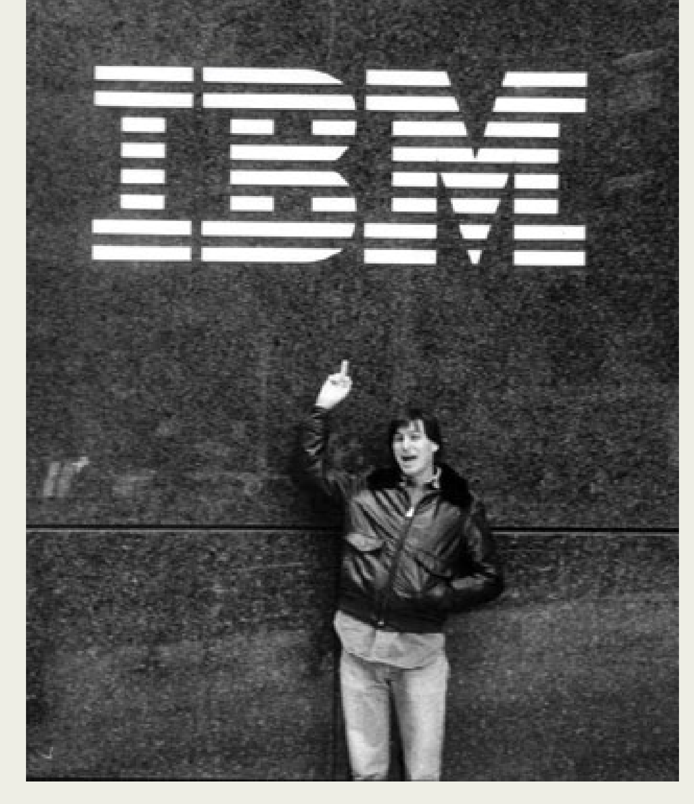
Apple SOS (1980-1983): Acrónimo de Sofisticated Operating System, el Apple SOS sólo estuvo presente en el Apple III, por lo que es el menos relevante y utilizado de todos. Probablemente fuera lo mejor del Apple III, con características realmente avanzadas en su momento. El SOS no era un simple gestor de archivos sino que incluía una capa de *software* con llamadas al sistema que facilitaban la programación del ordenador y permitían también al usuario conocer y configurar detalles del ordenador gracias a su interfaz de texto a base de menús.

como ordenador doméstico o educativo. El Mac era un experimento que en 1979 ni contaba.

Sobre el papel, el Apple III recogía todo lo bueno del Apple II y lo mejoraba. Podríamos decir que era un Apple II hipervitaminado diseñado para satisfacer al sector corporativo. De entrada, contaba con un procesador 6502A a 1.8 MHz, algo menos del doble que el Apple II. No traía 8 ranuras de expansión sino 4, pero el cliente potencial al que se dirigía no buscaba la experimentación con tarjetas de expansión, y además ya incluía de serie las principales expansiones típicas, es decir, era un ordenador con soporte de mayúsculas y minúsculas, con 128 kB de RAM —el doble de lo máximo que se le podía poner al Apple II más avanzado del momento—, unidad de disco de serie y la salida de vídeo —y monitor— para trabajar con 24 filas y 80 columnas. La salida por pantalla de 80 columnas era el estándar profesional, pero el Apple II funcionaba de serie sólo con 40 y para duplicar era necesario instalar una tarjeta de expansión.

Sin embargo, en el diseño del Apple III se vieron errores que se repetirían en el futuro con Steve Jobs al frente. Lo primero, la fecha de entrega. Se tenía que terminar antes de la salida a bolsa, lo que ponía un tiempo de desarrollo corto. De acuerdo que el Apple II Woz lo desarrolló en menos tiempo y con menos recursos que los que se disponía para el Apple III, pero también es verdad que el Apple II era más simple que el Apple III, entre otras cosas porque el Apple II no tenía que ser compatible con nada y el Apple III sí tenía que soportar el *software* del Apple II. Y que las especificaciones del Apple II las diseñó una persona con las ideas claras desde el principio, no un comité como le sucedió al Apple III.

Ya hemos mencionado la aversión de Jobs al ruido. Si bien con el Apple II salió bien, con el Apple III fue un problema. Se negó a que llevara ventilación activa y todo debía disiparse de forma pasiva, lo que provocó que hasta un tercio de las unidades vendidas del primer modelo del Apple III literalmente se quemasen con el uso.



IBM representaba todo lo que desde el punto de vista de los jóvenes Jobs y Wozniak estaba mal en el mundo de la informática. Curiosamente, con el tiempo se acabarían aliando frente al enemigo común que ambos ayudaron a crear: Microsoft; pero en los 70 para Apple IBM era la encarnación del mal.

Welcome, IBM.

Seriously.

Welcome to the most exciting and important marketplace since the computer revolution began 35 years ago.
And congratulations on your first personal computer.
Putting real computer power in the hands of the individual is already improving the way people work, think, learn, communicate and spend their leisure hours.
Computer literacy is fast becoming as fundamental a skill as reading or writing.
When we invented the first personal computer system, we estimated that over 140,000,000 people worldwide could justify the purchase of one, if only they understood its benefits.
Next year alone, we project that well over 1,000,000 will come to that understanding. Over the next decade, the growth of the personal computer will continue in logarithmic leaps.
We look forward to responsible competition in the massive effort to distribute this American technology to the world.
And we appreciate the magnitude of your commitment.
Because what we are doing is increasing social capital by enhancing individual productivity.
Welcome to the task.
apple

¿Que IBM saca su IBM PC y amenaza con convertirse en el gigante del sector? Pues le damos la bienvenida en un anuncio diciendo «que no hay huevos».

Además, Jobs exigió que la carcasa tuviera unas dimensiones concretas ignorando cualquier razonamiento de origen técnico en contra. Es decir, sin ventiladores y con un sistema de disipación que se basa en consideraciones estéticas y no térmicas. Como resultado, si el Apple III se calentaba de tal forma que si no se te quemaba se te podía colgar o tener comportamientos extraños. Tal es así que Apple llegó a lanzar una oferta de reposición gratuita de todos los compradores de Apple III con problemas, sólo que las reposiciones solían fallar igual que las unidades suplantadas.

Finalmente, el Apple III recibió una revisión más a fondo con el modelo Apple III plus, tanto que Woz llegó a decir que debería haberse llamado Apple IV. Se rehicieron muchos apartados, se dotó de más RAM al ordenador —256 kB de 1983, lo que no es moco de pavo si tenemos en cuenta que el Macintosh salió con 128 kB de RAM en 1984— y muchas pequeñas mejoras más. Pero todo lo relacionado con el Apple III tenía ya tan mala fama que, finalmente, en abril de 1984 dejó de fabricarse y algunas de sus mejoras acabaron en siguientes modelos del Apple II.

EL ELEFANTE AZUL

En cierto modo, se puede decir que el Apple II murió de éxito. Bueno, realmente no murió, pero su éxito hizo despertar un gigante que hasta ese momento miraba con cierta indiferencia el tema de los ordenadores personales: IBM. Es difícil hacer entender lo que era en los 70 o principios de los 80 el inmenso tamaño y poder del gigante azul. Era el número 1 con diferencia, más de la mitad del dinero que se facturaba en el mundo de la informática lo hacía IBM. Sería como la Nintendo de 1989 o 1990.

En IBM no había una verdadera intención de crear un ordenador personal a nivel estratégico. Jugueteaban





En 1981 Apple era la empresa de informática personal más exitosa del momento. Puede que Commodore vendiera más, pero Apple era la que más dinero hacía y la que más fama tenía. Todo cambió con la salida del IBM PC, un ordenador cuyo principal atractivo era el nombre de IBM y que, gracias a ello, acabó arrebatándole el puesto de líder y motor de la industria a Apple. Arriba, el 5100, que apareció en 1975, meses antes de que naciera Apple, pesaba unos 25 kilos y su precio oscilaba desde los 8.975 dólares del modelo de 16 kB, hasta la friolera de 19.975 dólares para el modelo de 64 kB. Se dejó de vender en 1982.

con la tecnología, salían pequeños proyectos, pero el negocio de IBM estaba en otro sitio. Ellos trabajaban para las empresas y no para el público general, y las oficinas no tenían muchos motivos para invertir en ordenadores personales. Sin embargo, gracias a Visicalc, el sector corporativo empezó a mirar con otros ojos a la informática personal, y meter ordenadores en las oficinas era meterse en el terreno de IBM.

Así que, aunque los Apple II eran casi juguetes al lado de las cosas que fabricaba IBM, el gigante azul no quiso quedarse del todo atrás. Por lo que, en 1980, arrancaba el proyecto Chess en el más absoluto de los secretos. Don Stridge, la persona encargada de crear el primer ordenador personal vendible de IBM, tenía un año y relativamente pocos recursos para lo que se estilaba en IBM. Eso nos da la pista de lo poco importante que era

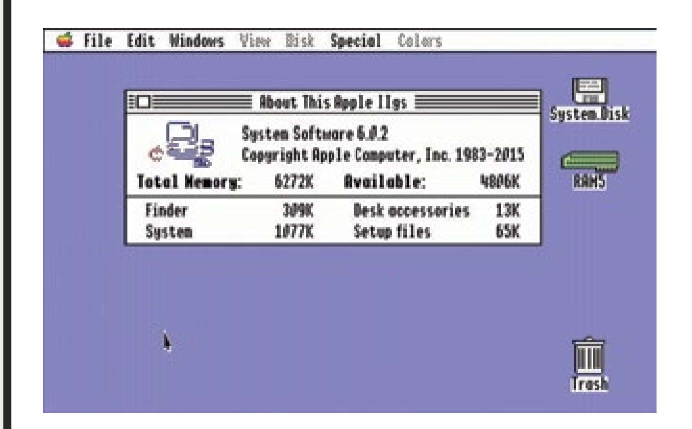
Un sistema 'vivo'

Apple Pascal (1979): A caballo entre la 3.1 y la 3.2, Apple Pascal era tanto un lenguaje de programación como un sistema operativo, con características que acabarían *portándose* al Apple DOS 3.2 y otras que no se verían hasta el GS/OS. Debido a su codificación interna, era considerablemente más rápido que el DOS estándar, aunque su gestión del espacio era más deficiente.



ProDOS (1984-1993): Nació para subsanar las carencias del Apple DOS. Derivado del SOS, permitía el uso de discos duros de hasta 2 Mb, unidades de disquetes de 5 ¼ y 3 ½ (el DOS sólo de 5 ¼), soporte para directorios y subdirectorios. También se mejoró mucho la interfaz, documentación y posibilidades de cara a las llamadas a sistema por parte de los programadores. Tras la salida del Apple IIgs en 1987, ProDOS se dividió en dos sistemas diferentes: ProDOS 8 para la gama clásica de Apple II basada en el MOS 6502, y la ProDOS 16 para el nuevo ordenador de 16 bits, aunque rápidamente se vio eclipsada por el GS/OS.

GS/OS (1988-1992): Con el Apple II GS Apple desarrolló un sistema operativo nuevo enteramente en 16 bits para sacar provecho de su nuevo procesador 65816. Incluía muchas de las características de entorno gráfico del Macintosh más algunas cosas más, como ser en color —hasta el Macintosh II el Mac seguía siendo en blanco y negro— o ser el primer sistema operativo para ordenadores personal capaz de trabajar con distintos sistemas de ficheros a la vez.



Perviviendo en el tiempo

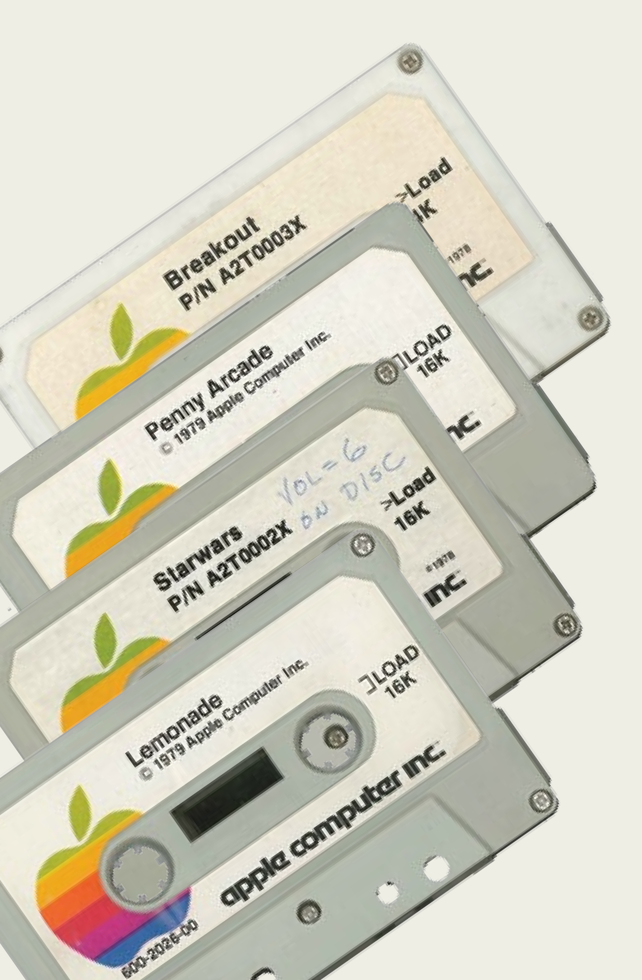
Curiosamente aún hoy en día existe una comunidad bastante activa rodeando al Apple II, y en 2015 apareció, 22 años después de la última versión del sistema oficial, el Apple IIgs System 6.0.2, que incluia algunas novedades, corrección de errores o compatiblidad con conexiones Ethernet para la tarjeta Appletalk. Se trataba de un desarrollo no oficial desarrollada por entusiastas del ordenador, y que contó con el beneplácito de Apple. Algo después apareció la 6.0.3, y en 2016 la 6.0.4, última disponible hasta el momento.



Este *trastajo* de Compaq era el primer ordenador 100% compatible con el IBM PC… legal. A la larga, Compaq abriría la caja de Pandora que arrasaría con casi todos los ordenadores que no fuera compatibles con el estándar.



En 1984, con el Macintosh ya a la venta, Apple presentó de la mano de Sculley, Jobs y Wozniak el Apple IIc. Sin embargo, la imagen en engañosa, ni Jobs ni Sculley creían ya en el Apple II.





Aunque el Macintosh tardó casi tres años en superar en ventas al Apple II, desde su salida en 1984 se consideró como el futuro de la compañía, abandonando poco a poco al Apple II hasta el punto de *capar* al Apple II GS para evitar que pudiera quitarle ventas al Mac.



En 1984, Apple apostaba exclusivamente por las interfaces gráficas implementadas en Macintosh y Lisa. Sin embargo, el Apple II seguía pagando todas las facturas.

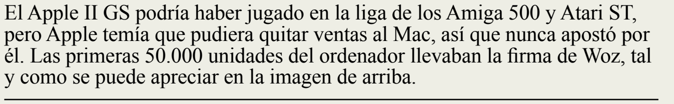
el proyecto para IBM. El caso es que, debido a esas restricciones el IBM PC fue el ordenador con menos esencia de IBM de todos.

Hasta ese momento, en IBM se diseñaba todo, desde el teclado hasta el procesador o el sistema operativo. Sin embargo, con el tiempo y dinero con que contaba, Don Stridge no miró hacia IBM para nutrir a su PC sino al mercado, y así los dos principales componentes de la máquina no serían de IBM: su corazón era el 8088 de Intel, y su cerebro el MS-DOS de Microsoft. Esto no es del todo cierto, en realidad el PC tuvo de salida tres sistemas operativos diferentes, pero todos sabemos quién triunfó al final.

Apple siempre ha utilizado la historia de David y Goliat en su propio beneficio. Durante años, Apple se vendió a sí misma como la única alternativa al gigante hambriento que era Microsoft. Hoy en día, Apple se vende como la al-



No importa ninguna de las características del PC de IBM. Su mayor virtud: ser de IBM, una marca sólida y contrastada.



El Apple II GS podría haber jugado en la liga de los Amiga 500 y Atari ST, pero Apple temía que pudiera quitar ventas al Mac, así que nunca apostó por él. Las primeras 50.000 unidades del ordenador llevaban la firma de Woz, tal y como se puede apreciar en la imagen de arriba.

ternativa al gigante hambriento que es Google —aunque curiosamente Apple sea más grande que Google, al menos si medimos su valor bursátil—. Y, desde su nacimiento en los 70 y durante gran parte de los 80, Apple se definió a sí misma como la alternativa al gigante del momento y la razón de ser de cómo eran: IBM.

Así que en Apple, que IBM —una empresa que creaba grandes máquinas para banqueros, el ejército y «todo eso»— se dispusiera a entrar en un mercado tan dinámico como los pequeños microordenadores, donde IBM no tenía ninguna experiencia y ya había líderes sólidos como ellos mismos, era visto con cierta indiferencia e, incluso, desprecio.

Y la verdad es que, viendo el IBM PC, este desprecio estaba más que justificado. En Apple ya se trabajaba en el Mac y en el Lisa, en entornos gráficos, en una nueva revolución, y mientras IBM sacaba al mercado una máquina cara, lenta y poco sofisticada, un auténtico Frankenstein. Pero lo realmente importante del PC no era su tecnología sino su apellido: IBM, 'el semidiós de la informática'. Ante la miríada de ordenadores personales que no paraban de salir, IBM ofrecía una marca de confianza. El mercado corporativo se volcó con el IBM PC, adelantando en ventas al Apple II en poco tiempo y arrastrando con ello a la industria hacia la nueva plataforma.

Pero, por mucho que vendiera, el IBM PC sólo era un ordenador más, y el mercado era muy amplio y dinámico. Sin embargo, todo cambió cuando Compaq pudo replicar la BIOS del PC utilizando ingeniería inversa, de forma que pudo sacar al mercado su primer ordenador clónico 100% compatible con el IBM PC. Al ser un diseño propio de Compaq que replicaba el funcionamiento pero no copiaba el diseño de IBM, era legal —aunque por supuesto fue demandada por IBM.

Pero, abierta la veda, a partir de ese momento lo único que necesitabas para tener un ordenador compatible con el IBM PC, el líder del mercado, era ser capaz de replicar su BIOS, cosa que era lo que Compaq había hecho —replicarla sin copiarla— y, como todo lo demás podía comprarse o licenciarse en el mercado, 'cualquiera' podía montar un ordenador compatible con el IBM PC. Así, los ordenadores clónicos hicieron crecer la plataforma y formando un estándar que acabaría consumiéndolo casi todo, incluso a la misma IBM, dando el liderazgo en los 90 a los nuevos gigantes que ella misma había creado, Intel pero, sobre todo, Microsoft.

MACINTOSH

Pero dejemos los 90 y volvamos a la primera mitad de los años 80. Porque si algo acabó con el Apple II no fue IBM ni el mercado de los PCs clónicos, ni Microsoft ni nada por el estilo. Fue Apple, y más concretamente el Macintosh y sus sucesores, quienes acabaron con el Apple II, aunque el fracaso del Apple III tampoco ayudó. El Macintosh empezó a gestarse en 1979 como un proyecto de Jef Raskin de crear un ordenador pequeño, barato y pensado sobre todo para su facilidad de uso. Casi diríamos como un Apple II más sencillo y de gama baja.

Steve Jobs intentó varias veces acabar con este proyecto, aunque el CEO del momento, Mike Scott, lo defendió y lo mantuvo. Jobs lideraba en ese momento el proyecto Lisa, aunque por su forma de trabajar tenía a todo el mundo loco, hasta el punto que acabó él fuera del proyecto en 1981. Fue entonces cuando leyó el cuaderno de diseño de lo que Raskin quería hacer con el Macintosh y decidió entrar en él.

La idea de Jobs para el Mac no tenía nada que ver con la de Raskin. Si bien muchos de los principios plasmados en el manual de Raskin le resultaban atractivos, podríamos decir que el Macintosh que visionaba Jobs



El Apple IIc Plus fue la última revisión de un ordenador de la gama Apple II. Aunque Apple estaba volcada con los Macs, los Apple II seguían teniendo tirón en su comunidad y, sobre todo, en el sector educativo, donde iban destinadas muchas de estas máquinas.

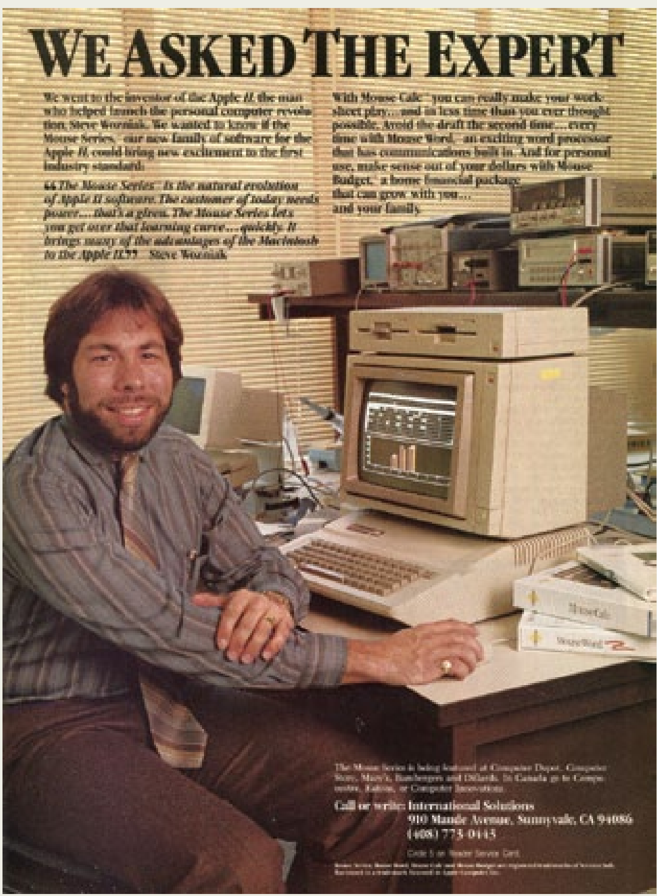
'Amor' por la manzana

Como sabéis, Carrie Fisher nos abandonó en diciembre de 2016, y su madre, Debbie Reynolds, hizo lo propio al día siguiente. Dos tragedias difíiclmente olvidables, pero que también dieron lugar a una curiosidad relacionada con el Apple II. Y es que entre las pertenencias de Debbie que pasaron a subastarse en octubre de 2017, se encontraba uno de los 100 primeros Apple II vendidos de la historia (número de serie 82). Fue comprado por Todd Fisher (el hermano de Carrie) directamente a Steve Jobs en Los Altos, y por lo visto sirvió para ir inventariando la enorme colección de su madre. El ordenador se encontraba en buen estado de conservación a pesar del tiempo pasado, y su precio inicial de subasta fue de 1.000 dólares, adjudicándose finalmente por 12.000. Una reliquia para auténticos fanáticos, sin duda.



La máquina que se subastaba fue una de las primeras en venderse a finales de los 70.

El diseño externo es de Jobs, pero las tripas del Apple II son autoría casi exclusiva de Woz. El Apple II es, en definitiva, la máquina de Woz.





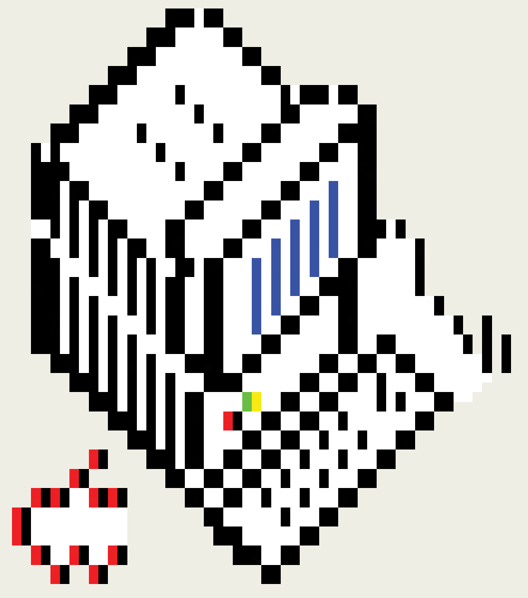
Como todo lo demás podía comprarse o licenciarse en el mercado, 'cualquiera' podía montar un ordenador compatible con el IBM PC

sería como un Lisa para el pueblo llano. Al final, ante la lucha de poderes ganó Jobs, y Raskin acabó fuera del proyecto y de Apple. A Mike Scott no le importaba, porque el Macintosh aún era un pequeño proyecto y el futuro de la compañía estaba en el Lisa, y que Jobs se dedicase al Mac significaba que dejaría de marear a los profesionales del Lisa.

Sin embargo, el Apple Lisa fue otro completo fracaso comercial a pesar de que en muchos aspectos era otro ordenador de Apple completamente revolucionario. En 1983, era el segundo ordenador comercial de la historia con interfaz gráfica y ratón. Traía dos unidades de disco, todo un señor megabyte de RAM, se le podía poner un disco duro de cinco megas y hasta el sistema operativo tenía multitarea real —Windows no la tendría hasta Windows NT y MacOS no la tendría hasta la salida de MacOS X en 2001.

Pero el Lisa tenía tres principales carencias. La primera, la falta de *software* de terceros. En Apple se preocuparon de que saliera de serie con todo lo que podría necesitar un oficinista de 1983, por lo que crearon todo ese *software* desde dentro sin dar importancia a los desarrolladores externos, a los que prácticamente ignoraron. La segunda falta, su escasa potencia. Utilizaba el poderoso Motorola 68000… pero a 5 MHz, lo que para manejar un entorno gráfico como el de Lisa lo hacía parecer bastante lento. Y la tercera, su precio, 9.995 dólares de la época —1983—, así que el ordenador vendió poco.

Por lo que a Apple sólo le quedaba una carta a la que jugársela todo: el Macintosh. El Apple II seguía funcionando bien en el mercado, con un Apple IIe que había salido al mismo tiempo que el Lisa y sus ventas seguían fuertes, pero el Apple II ya no lideraba nada. El Apple II fue revolucionario en 1977, el Lisa lo era en 1983 aunque las ventas no acompañasen, pero seguir sacando evoluciones del Apple II… no, eso no iba con Apple. Así que necesitaba algo nuevo, algo rompedor que la pusiera por delante de todos los fabricantes de ordenadores. Así que en 1984 se volcó con el Macintosh, aunque también sacó tiempo para presentar una nueva revisión del Apple II, el Apple IIc. Este rediseño era realmente compacto y muy barato de producir, lo que le proporcionaba a Apple un gran margen, y lo mejor de todo es que todavía se seguía vendiendo bien. Sin embargo, desde Apple se veía a la gama del Apple II casi como una vieja gloria y el futuro estaba en los interfaces gráficos, en el Macintosh. Aunque, de momento, fuera el Apple II quien pagara todas las facturas.



UN MUERTO QUE NO QUIERE MORIR

Tras la salida del Macintosh realmente nada cambió a nivel de ventas en Apple. Pese al éxito inicial en los primeros seis meses del Mac, el Apple II seguía siendo el ordenador que mantenía la empresa a flote, especialmente en la segunda mitad de 1984 cuando las ventas del Mac empezaron a bajar considerablemente una vez pasada la novedad.

El problema del Mac era que era un producto por un lado muy novedoso para su momento y, por el otro, porque tenía algunas carencias que lo lastraban, y algunas de ellas fueron puestas de forma artificial para no competir con al Lisa, como la multitarea.

En cualquier caso, de las principales faltas del Mac, la primera sería la escasez de *software*, aunque en este caso no había sido por no buscar el apoyo de terceros. El Mac lo dirigía Jobs y este sabía desde los tiempos de Visicalc el enorme valor de una comunidad de desarrolladores externos. Así que Apple contaba con el apoyo de los líderes del momento, Microsoft, Lotus… pero el problema es que nadie había hecho nunca programas para entornos gráficos. La forma de trabajar con el sistema operativo era distinta y en 1984 nadie tenía experiencia aún, por lo que hasta prácticamente 1985 no veríamos *software* de calidad de terceros y hasta 1987 no tendría ninguna *killer application*.

Los otros grandes problemas del Mac eran la escasez de memoria RAM para poder manejar un interfaz gráfico —¡sólo 128 kB! ¡Pero si un icono de iOS 11 ocupa más!—, la falta de ranuras de expansión —sólo una y para conectar una impresora— y, por último, el precio. 2.495 dólares no eran los casi 10.000, pero eran casi el doble que el Apple IIc, que contaba con la misma RAM y toneladas de *software* para él.

Sin embargo, para la dirección de Apple, con Jobs al frente, la situación estaba clara: defenestrado el Lisa, para bien o para mal el futuro de Apple estaba en el Macintosh. Que las ventas no acompañaran no hizo cambiar este principio básico, ni que en 1985 Jobs saliera de la empresa por la puerta de atrás. No importaba que el Apple II fuera el ordenador que más vendía, era un ordenador de los 70 y el futuro pertenecía al Macintosh.

Pero, pese a todo, el Apple II seguía teniendo mucho público y aún un gran mercado, así que Apple lo siguió manteniendo y actualizando en su catálogo. La última gran revisión del Apple II, hecha casi a expensas de la dirección de la empresa, fue el Apple II GS presentado en 1987, a modo de modelo décimo aniversario, el cual ya contaba con un procesador más avanzado y características que lo podrían haber acercado más a un Amiga o un Atari ST si Apple hubiera querido.

Lo que sí fue el Apple II GS fue la última revisión de entidad que recibiría. Los motivos son varios. El Macintosh al fin había encontrado su nicho de mercado en el mundo de las artes gráficas y la autoedición, por lo que, en 1987, por primera vez el Mac había conseguido superar en ventas al Apple II. Eso por un lado, por el otro fue la escasa publicidad por parte de Apple, centrada en promocionar el nuevo Macintosh II —un ordenador muchísimo más caro y, por lo tanto, con márgenes mucho mayores— y sus sucesores y con poco interés por la nueva iteración de un ordenador doméstico con un coste que sólo era una fracción del de la joya de la corona.

De hecho tal era la desidia de Apple con respecto al Apple II que no sólo no promovieron entre los desarrolladores del ordenador la creación de *software* nuevo que aprovechase las mejores del II GS sino que hasta dificultaron este *software* nuevo para intentar incentivar la migración hacia el Mac. Así, el Apple II GS desapareció del catálogo de Apple a finales de 1992 y, finalmente, el último modelo a la venta, el Apple IIe, lo hizo el 13 de noviembre de 1993.

EPÍLOGO

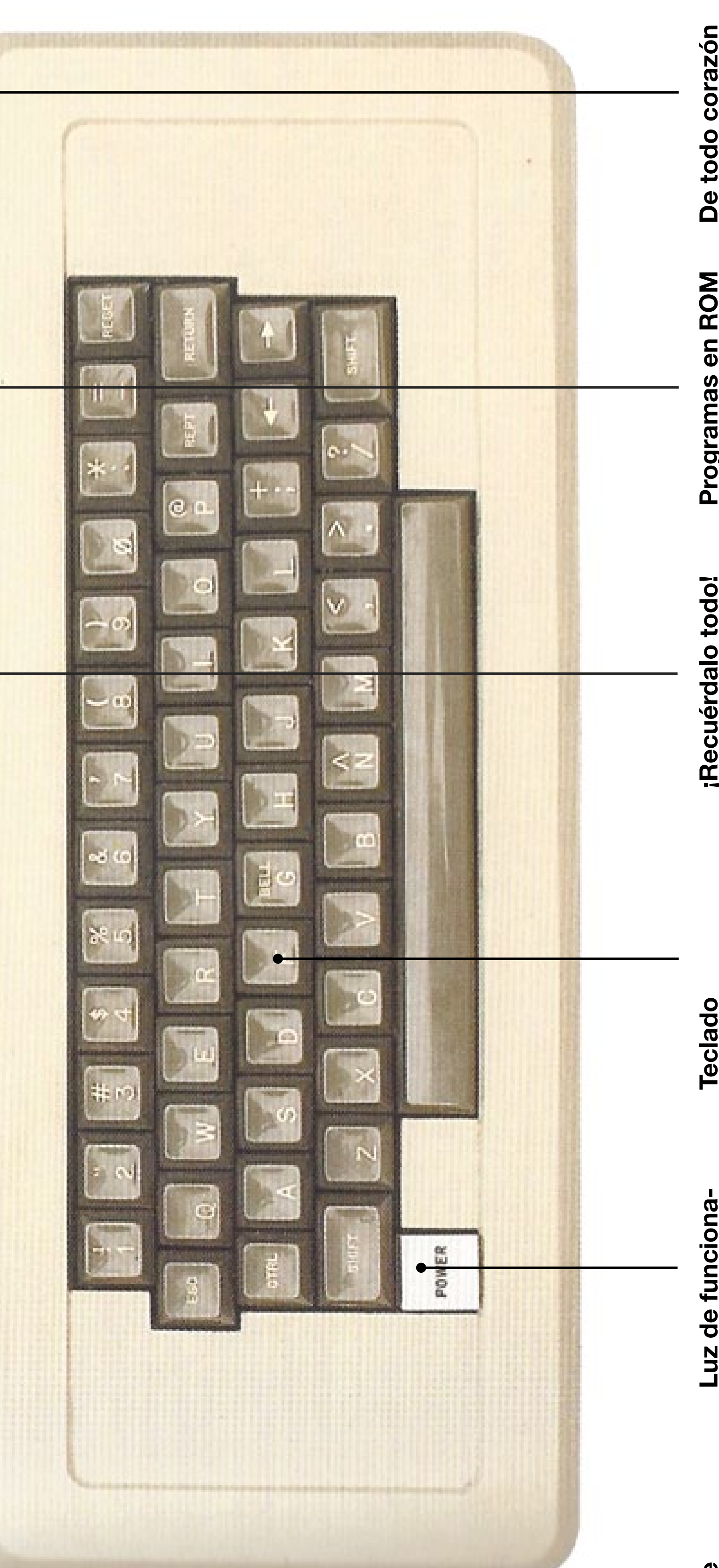
Desde su nacimiento hasta su muerte oficial, el Apple II estuvo en sus distintas configuraciones 16 años en la brecha. En total se calcula que se vendieron unos cinco millones de unidades durante aquellos años. Pero más allá de los fríos números y estadísticas, el Apple II supuso muchos hitos. Por ejemplo, encumbró a su principal diseñador, Steve Wozniak, como uno de los principales genios e impulsores del ordenador personal, definió las bases de lo que sería el ordenador moderno y abrió las puertas del mercado corporativo al ordenador personal.

Ranuras de expansión

Ahora nos puede parecer de lo más normal dado el formato estandarizado con el que poder expandir nuestros ordenadores, pero a finales de los 70 las 8 ranuras de expansión del Apple II se veían como la posibilidad de tener un ordenador inmortal.

Conexiones av

En la parte traser de la máquina encontramos un conector RCA para conectar el ordenador a un monitor o televisor, y dos conectores mini jack entrada salida para conectarlo a un casete.



De todo corazón
La CPU del Apple II es un limitado pero fiable MOS 6502 a tan solo 1 MHz. Es la CPU que sirve como base del C64 o la NES, por ejemplo.

Programas en ROM
Programas como el Apple System Monitor o el Applesoft II BASIC venían 'instalados' directamente en las ROM dependiendo de las opciones escogidas por el comprador.

¡Recuérdalo todo!
24 son los slots de memoria que incorporaba la placa del primer Apple II. La máquina soportaba un total de 48 kB de RAM repartida en chips de 4 o 16 kB.

Teclado
El teclado del primer Apple II constaba de 52 teclas. En un principio no se podían escribir las minúsculas.

Luz de funcionamiento
Esta pequeña luz indica, cuando está encendida, que el ordenador se encuentra funcionando.

Fuente de alimentación
Una de las obsesiones de Jobs: integrar la fuente en el interior del ordenador y que no requiriera un ventilador para evitar el calentamiento.

BIBLIOGRAFÍA

LINZMAYER, Owen W, *Apple Confidential 2.0*, 2004, No Starch Press, ISBN 978-1593270100.

LEVY, Steven, *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*, 2001, Penguin, ISBN: 978-0141000510.

MALONE, Michael, *Infinite Loop: How Apple, the World's Most Insanely Great Computer Company, Went Insane*, 1999, Bantam Doubleday Dell Publishing Group, ISBN: 978-0385486842.

WOZNIAC, Steve y SMITH, GINA, *iWoz: Computer Geek to Cult Icon: How I Invented the Personal Computer, Co-Founded Apple, and Had Fun Doing It*, Título: Autor: Steve Wozniak y Gina Smith, 2007, W W Norton & Co Inc, ISBN: 978-0393330434.

HERZFELD, Andy, *Revolution in the Valley*, 2004, O'Reilly Media, ISBN: 0-596-00719-1.

WALLACE, James y ERICKSON, Jim, *Hard Drive: Bill Gates and the Making of the Microsoft Empire*, 1992, John Wiley & Sons Inc., ISBN: 978-0471568865.

MANES, Stephen y ANDREWS, Paul, Gates. *How Microsoft's Mogul Reinvented an Industry - and Made Himself the Richest Man in America*, Doubleday, 1993, ISBN: 0-385-42075-7.

No solo una aburrida hoja de cálculo



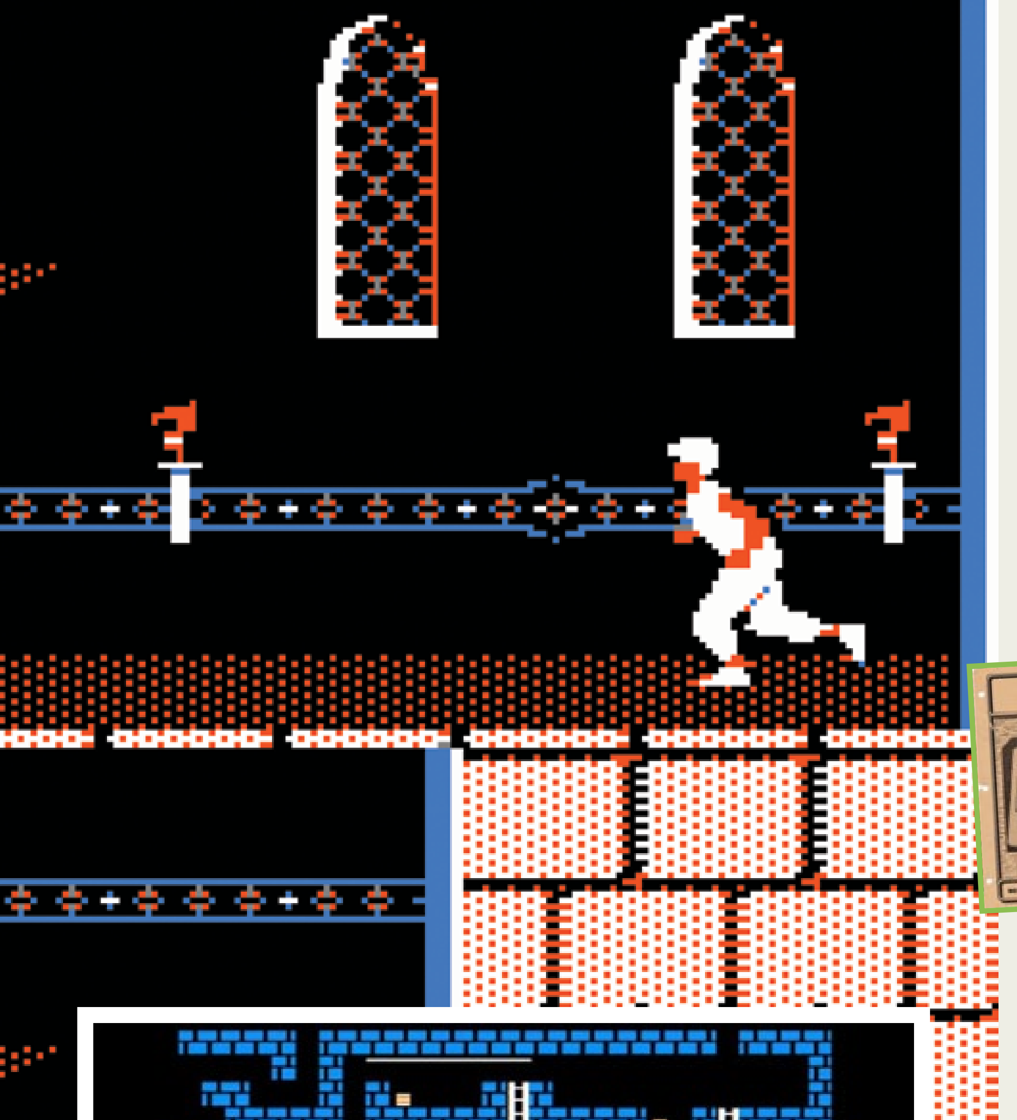
Aparecido entre 1979 y 1980 (con posteriores ediciones), *Akalabeth: World of Doom* es considerado el primer juego comercial de Richard Garriot, creador de la saga *Ultima*.

Son muchos los estudios americanos que nacieron bajo el paraguas del Apple II, aunque después se hicieran más famosos programando para otras plataformas

A pesar de no ser concebido para ello, el Apple II, por sus cualidades —por ejemplo, ser el primer ordenador personal en color—, era un ordenador ideal para los videojuegos. Son muchos los estudios americanos que nacieron bajo el paraguas del Apple II, aunque después se hicieran más famosos programando para otras plataformas. Por ejemplo: ¿sabías que John Carmack y John Romero se conocieron trabajando juntos haciendo juegos para el Apple II, antes de abrazar el PC o de fundar id? ¿O que los primeros juegos de Sierra fueron en el Apple II que Ken Williams compró en los 70? ¿O que la saga *Ultima* nació en el Apple II? ¿O que Jordan Mechner hizo *Karateka* y *Prince of Persia* en un Apple II?

De todas formas, por la época, lo normal es que un juego, a poco éxito que tuviera, fuera convertido a todos los ordenadores del momento, por lo que son pocos los juegos exclusivos para Apple II que puedan destacar sobre el catálogo.

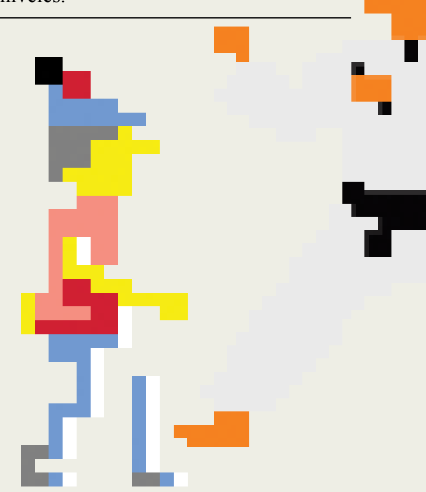
En la actualidad puede ser complicado jugar con estos títulos, tanto en el sistema original (por el deterioro del soporte magnético), como en los emuladores; por eso, quizás, la manera más sencilla y directa de probar algunos juegos y tener una idea del catálogo del ordenador, sea haciéndolo directamente en la web de **archive.org**, donde gracias al trabajo realizado



Lode Runner fue otro de los buques insignas del ordenador. Aparecido en 1983, incluía nada menos que 150 fases y hasta un editor de niveles.

por un grupo de *hackers*, hay varias colecciones de juegos ya preparadas para ser disfrutadas directamente desde nuestro navegador.

En cualquier caso, un ordenador con 16 años de vida comercial dan para mucho, así que os mostramos nuestra selección de títulos más representativos.



LAS REVISTAS DE LA ÉPOCA

Como toda máquina de la época, no faltaron las publicaciones que hablaron del Apple II. En sus inicios con un cariz más serio dado el carácter que tenía a finales de los 70 y principios de los 80 una máquina como un ordenador, y posteriormente expandiendo su público y contenidos. He aquí algunas de las revistas americanas más influyentes:

MICRO

Editada por Robert M. Tripp, comenzó a publicarse artesanalmente en octubre de 1977 y, aunque se supone que contemplaba todo aquello relacionado con el procesador 6502, en esencia gran parte de los contenidos giraban en torno al Apple II.

NIBBLE

Especializada en *software*, la revista nació en 1980 de forma totalmente amateur hasta que se profesionalizó. En 1992 dejó de editarse por el declive en ventas y el interés decreciente en la máquina de Apple.



A+, INCIDER, INCIDER A+

Dos revistas que nacieron de manera independiente y que fueron rivales, terminaron en 1989 por fusionarse. De aspecto más moderno y colorido, eran revistas más orientas al usuario general. inCider A+ dejó de publicarse en julio del 93.

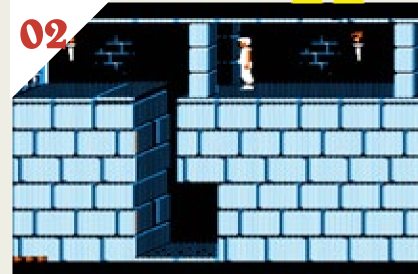
TOP JUEGOS

No están todos los grandes juegos de una plataforma tan longeva como el Apple II, pero sí posiblemente los más representativos y únicos para un ordenador que nunca fue concebido para el *software* lúdico. ¡Disfruta con nuestra lista de preferidos!

01



02



03



Lode Runner

Año: 1983
Edita: Brøderbund

01 Una serie de niveles laberínticos de los que debemos salir tras recolectar todas las barras de oro escondidas. Pero si por algo es reconocido *Lode Runner* en la historia es por ser el primer juego comercial en incluir un editor de niveles con el juego, llegando incluso revistas de la época a celebrar concursos de niveles. Como la mayoría de juegos de éxito de aquellos tiempos, fue portado a decenas de sistemas. Por cierto, si no conoces *Lode Runner* pero sí *Bomberman*, entonces te sorprenderá saber que comparten mundo. De hecho, al finalizar el *Bomberman* de NES el personaje se transformaba en el de *Lode Runner* y en la versión japonesa además aparecía un texto: «Enhorabuena. Bomber Man se convierte en Runner. Nos veremos de nuevo en *Lode Runner*».

Prince of Persia

Año: 1989
Edita: Brøderbund

02 En *Prince of Persia* encarnamos a un joven enamorado de la hija del sultán, presa del visir que anhela su mano. Ante la negativa de ésta, le ha dado una hora para contraer matrimonio sí o sí, por lo que ese es exactamente el tiempo que tenemos para conseguir superar los 12 niveles llenos de enemigos, plataformas, trampas y obstáculos. *Prince of Persia* es el segundo juego de Jordan Mechner en utilizar la técnica *rotoscope* para las animaciones —el primero fue Karateka, también para el Apple II—, que entraban por los ojos y contaban con un realismo y una calidad muy difíciles de ver en la época. Desde su primera aparición en el 89, ha sido convertido a toda clase de máquinas, contando con reediciones, *remakes*, cómics y hasta una película.

Maniac Mansion

Año: 1987
Edita: LucasFilm Games

03 La primera aventura gráfica de Lucas en utilizar el motor SCUMM siempre tiene un lugar destacado en cualquier lista de títulos si hay versión para él. Comparte ordenador de salida junto con el Commodore 64 y después se convirtió a un buen montón de plataformas más, incluyendo incluso una versión para NES. Las principales novedades del juego con respecto a las aventuras del momento es que, gracias al motor SCUMM, las acciones a realizar no había que teclearlas, sino que todo se hacía controlando un puntero. Aparte, como principal diferencia con las aventuras de Sierra OnLine, la líder del momento, es que casi nada te mataba en *Maniac Mansion*.

King's Quest I

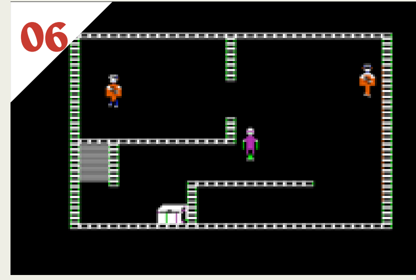
Año: 1984
Edita: Sierra OnLine

04 Sierra nació como desarrolladora de juegos para el Apple II, aunque en 1984 también creaba para otros sistemas, y este primer *King's Quest I: Quest For The Crown* compartió lanzamiento con el de PCjr. En el juego encarnamos al caballero Sir Graham, quien debe encontrar y traer al rey Edward tres objetos mágicos sin los cuales este perecerá y sumirá Daventry en el caos. Para este juego se desarrolló el motor AGI, que incluía un nuevo sistema de control consistente en manejar al avatar con los cursores para desplazarse por la pantalla y, cuando estaba próximo a un objeto, utilizar comandos de teclado para interactuar con él. *King's Quest* I está considerado como la primera aventura gráfica de la historia.











The Bard's Tale

Año: 1985
Edita: Interplay Entertainment

05 Otro de esos nombres míticos de la industria del *software* de entretenimiento que vio la luz en el Apple II. Programado por Michael Cranford, se trata de un juego de rol que contaba con una vista en primera persona —algo bastante novedoso por la época— con la particularidad de que la magia se invoca cantando. El juego está inspirado por el universo de Dungeons & Dragons, y a nivel técnico también por el Wizardry de 1980 de Sir-Tech. El juego tiene además colaboradores ilustres, con los diseños de Brian Fargo —fundador de Interplay y el mayor partícipe del *remake* de 2004 de inXile— o la música de Lawrence Holland, más conocido en su etapa en LucasArts por los simuladores *The Secret Weapons of the Luftwaffe* o *X-Wing*.

Castle Wolfenstein

Año: 1981
Edita: Muse Software

06 El típico juego de laberintos y disparos con vista lateral donde un prisionero tiene que escapar de un castillo nazi. En su momento alcanzó las 20.000 copias vendidas, con algún premio como el 'Computer Game of the Year'. Sin embargo, la crítica estaba dividida, llegando a recibir un 1,5 sobre 10 en la Computer Gaming World. ¿Por qué es especial? Cuando en ID Software estaban creando su primer juego de disparos en primera persona lo ambientaron en un castillo y decidieron poner malos 'de verdad'. Nazis, esos son siempre malos. Castillos, nazis... John Romero recordó el juego *Castle Wolfenstein* y lo guay que sería contar con ese nombre. Contactaron con el autor del juego y dio su consentimiento. Y, por eso, *Wolfenstein* tiene un nombre especial en la historia de los videojuegos.

Choplifter

Año: 1982
Edita: Brøderbund

07 Cuando un juego para un ordenador doméstico es convertido a decenas de plataformas es que es bueno. Desarrollado originalmente para el Apple II por Dan Gorlin, en el juego encarnamos un helicóptero de combate que debe buscar y rescatar a civiles inocentes en un auténtico campo de batalla. El juego era pionero en la forma de contar la historia, llegando a ser considerado por la revista Softline al poco de salir en 1982 como la primera película interactiva asistida por ordenador (Interactive Computer-Assisted Animated Movie). Fue un éxito de ventas instantáneo, llegando a las 9.000 copias vendidas en su primer mes en el mercado.



Con los primeros modelos de Apple II, la compañía puso a disposición unos *paddles* ideados por Woz, pero a partir de los modelos Apple IIc o Apple IIe, surgió una pequeña gama oficial de periféricos de buena calidad y robustez. El joystick es analógico y requiere que el usuario lo ajuste según el juego. A pesar de la primera impresión, resulta ser bastante cómodo y preciso.







Ultima IV: Quest For The Avatar

Año: 1985
Edita: Origin Systems

08 Richard Garriot era el dios de los juegos de rol en los 80 y 90. La serie *Ultima* es conocida y reconocida como una de las principales sagas de JDR clásicas. Sin embargo, Garriot no era lo que se dice un experto programador y, de hecho, su primer *Ultima* estaba codificado en BASIC —utilizando las rutinas gráficas en ensamblador de un amigo suyo que sí que era programador. La saga se vería completamente renovada a nivel tanto gráfico como de control con el *Ultima VII*, con unos valores de producción más altos, pero en los 80 esto es lo que había. Y lo mejor es que, aunque durillo, encima era muy bueno.

Stellar 7

Año: 1983
Edita: Damon Slye

09 *Stellar 7* no es un juego original sino que básicamente es un clon del *Battlezone* de Atari. Programado inicialmente tanto para el Apple II como para el Commodore 64, se trata de un juego 3D que aunque parezca muy pedestre funciona perfectamente en ordenadores que, no lo olvidemos, llevan un procesador que funciona a 1 MHz Y, de hecho, *Stellar 7* mejora incluso el *Battlezone* original. En el juego debemos superar con nuestro tanque siete niveles llenos de enemigos, además de algún que otro jefe final de fase. Dado su éxito —Tom Clancy llegó a decir en 1988 que *Stellar 7* era uno de sus dos juegos favoritos— el título contó con un *remake* para DOS en 1991 y dos secuelas, una en 1991 y la otra en 1993.

Wasteland

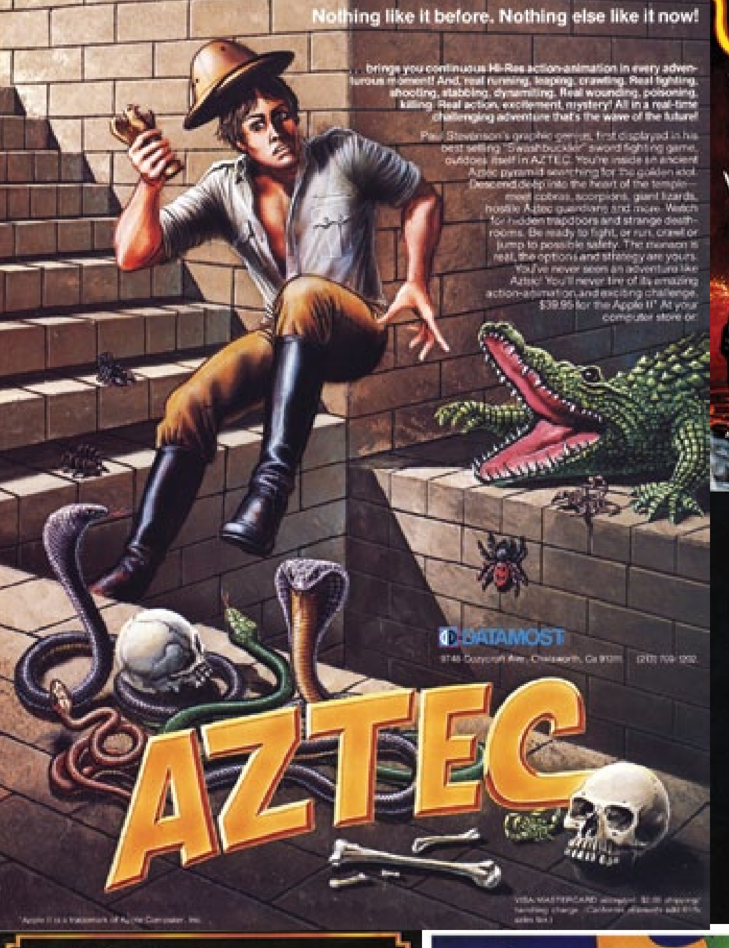
Año: 1988
Edita: Interplay Productions

10 Otro juego que es especialmente conocido por sus ports —al menos en Europa—, pero que vio su nacimiento en el Apple II. A diferencia de la gran mayoría de juegos de rol de la época, *Wasteland* no está ambientado en un mundo de fantasía sino en un futuro postapocalíptico, con un mundo que explorar a pantalla completa con vista lateral y pantallas estáticas en las luchas, conversaciones y personajes. Recientemente ha salido su secuela para plataformas actuales con éxito, y se espera para el 2019 su tercera parte.

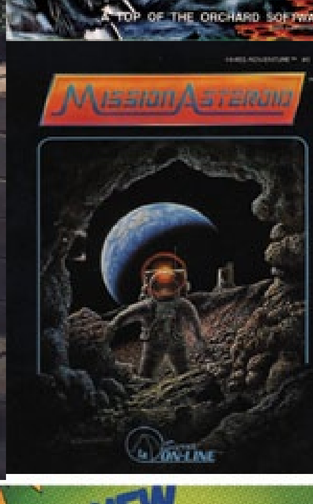




Flight Simulator II
For Apple II, Apple II+, & Apple //e
See your dealer . . .
Order Line: 800/637-4983
subLOGIC
Corporation
713 Edgebrook Drive
Champaign IL 61820



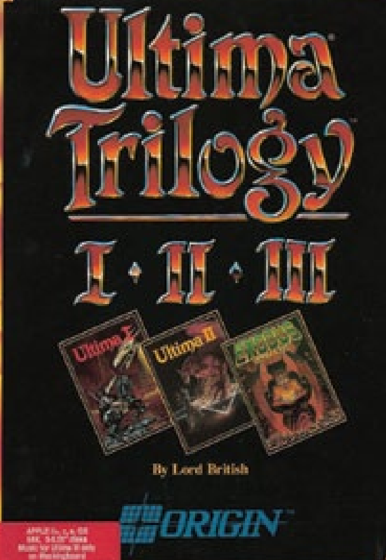
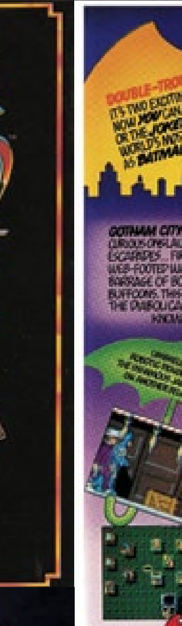
Nothing like it before. Nothing else like it now!
DATAMOST
AZTEC



Mission Asteroid
ON-LINE



THE BARD'S TALE III
THIEF of FATE
ELECTRONIC ARTS

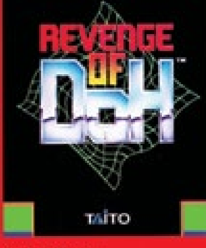
Ultima Trilogy
I · II · III
By Lord British
ORIGIN



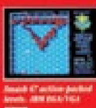
DOUBLE-TROUBLE COMPUTER CAPER!
IT'S TWO EXCITING GAMES IN ONE! NOW YOU CAN THWART THE PENGUIN OR THE JOKER AND CRACK THE WORLD'S MOST BAFFLING CRIMES— AS BATMAN, THE CAPED CRUSADER!
THE NEW SOFTWARE ADVENTURES OF
BATMAN
THE CAPED CRUSADER
GOTHAM CITY... STRUCK BY A CURIOUS ONSLAUGHT OF EVIL ESCAPADES... FIRST, A FLOCK OF WEB-FOOTED WARRIORS... THEN A BARRAGE OF BOMB-THROWING BUFFOONS. THIS COULD ONLY BE THE DIABOLICAL DOINGS OF YOU KNOW WHO...
DATA EAST



RAGE!
DOH RAGES ON IN ARKANOID II!



ARKANOID II
REVENGE OF DOH
TAITO





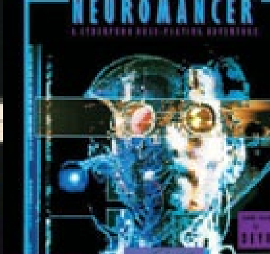

Arkanoid was never like this! Arkanoid II is here with more menace and explosive action than ever. Loaded with powerful weapons, 67 outrageous force barriers, and intense graphics and animation, it takes lightning-fast reflexes and superior strategy to survive! But survival is just the beginning.
YOU TAKE CONTROL!
The new Arkanoid Construction Set™ gives you the tools to master the game. Build complex force barriers. Create exciting and original levels of play. Challenge the force of DOH! Arkanoid Construction Set available for Apple IIGS, IBM, and IBM compatible personal computers.
TAITO



FOR THE APPLE® & COMMODORE 64™
GEMSTONE WARRIOR
SSI



Bill Budge
PINBALL CONSTRUCTION SET



NEUROMANCER

El linaje real

Un gran título, máxime si tiene la calidad como este *El linaje real*, suele tener una interesante historia detrás. Años de trabajo, descartes, problemas y soluciones que acaban plasmados en un videojuego muy bien acogido por los aficionados y firme candidato a engrosar la lista de los mejores videojuegos del año 2017 para Amstrad CPC. Poneos cómodos y preparaos para conocer los entresijos de la creación de *El linaje real*.



Por: **Chema**



¿Quienes somos? ¿Qué hacemos aquí? ¿A qué viene tanta hostilidad?

TODA HISTORIA TIENE UN COMIENZO, Y LA DEL DESARROLLO DE *EL LINAJE REAL* ARRANCA OFICIALMENTE EN OCTUBRE DE 2014, AUNQUE, COMO SUELE SER TRADICIÓN CUANDO ESTÁ GG IMPLICADO, EL COMIENZO REAL ES MUCHO ANTERIOR.

Antonio, también conocido como gg, ya ha comentado en alguna entrevista del pasado que no le gusta implicar al resto del equipo en un proyecto hasta que no tiene algo verdaderamente interesante que enseñar. «Como en otras ocasiones, el punto de partida puede situarse en una mezcla de gráficos e historia que fueron surgiendo a la vez, retroalimentándose. ¿Qué fue primero? Ya no me acuerdo. Ha pasado demasiado tiempo», inicia Antonio su historia. David, alias 6128, recuerda el momento: «A mediados de octubre de 2014 Antonio mostró en el foro de desarrollo de ESP Soft una pequeña animación de un caballero armado con espada caminando por un bosque. Eso supuso el germen de lo que sería *El linaje real*. La historia y el desarrollo del juego ya estaban bastante claros en la mente de gg. De hecho, la trama original es casi tal cual en el juego final, con ciertos retoques que hizo Litos durante el desarrollo».

Una idea no hace una historia, pero sí sirve como punto de partida para empezar a desarrollar una narrativa. «Tras ver la animación del caballero pronto empezó el *brainstorming* de ideas y sugerencias», rememora David. «Yo propuse una zona de cementerio para ambientar uno de los futuros niveles, y también una posible sima dentro de la cueva y la consabida pérdida de energía por caída desde altura, ambos detalles presentes en el juego final», continúa David, quien tiene también recuerdo para un tocayo suyo: «David Olías (D-o-S) propuso una fase a caballo cuando el nivel 1 aún no estaba ni terminado y ésta también acabaría materializándose en el juego final».

Así pues, el juego continua sometiéndose al modelado de estos artesanos del código y el píxel cuando entra en acción un viejo amigo de estos lugares y gran contribuyente a la ambientación de muchos videojuegos para Amstrad CPC. El propio David nos recuerda la llegada



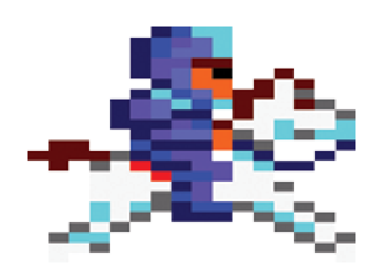
FICHA DE JUEGO

publicado por:
ESP-Soft

sistema:
Amstrad CPC

lanzamiento:
18 de mayo de 2017

https://goo.gl/u6nUwu



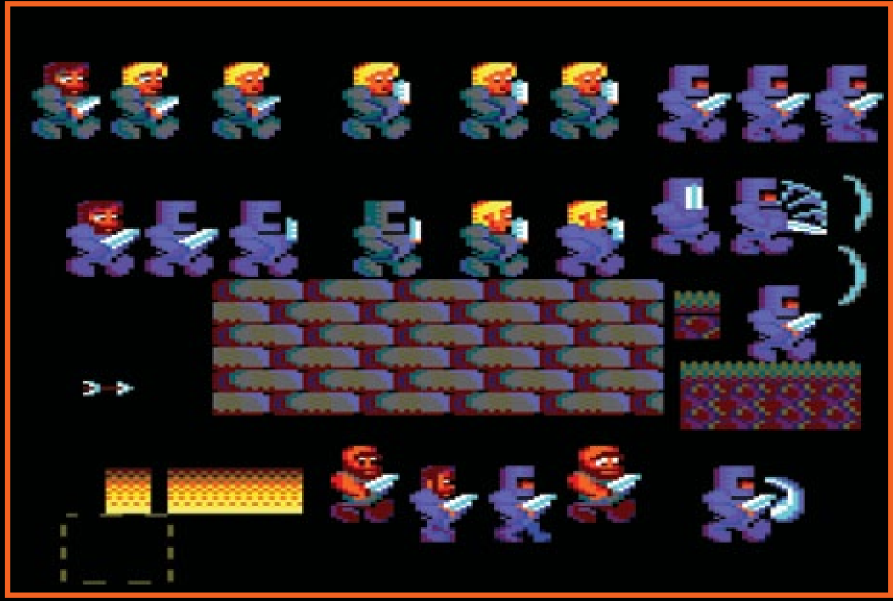
de McKlain: «El juego continuó siendo desarrollado y poco a poco empezó a tener una personalidad propia muy marcada. Durante el desarrollo del nivel 2 el gran McKlain compuso varios temas musicales para el juego, elemento clave para la ambientación medieval del juego». Y es que esas melodías medievales son un sello 'marca de la casa'; veneno para los oídos que no logras sacarte de la cabeza hasta días después de haberlo probado. Sería el propio McKlain el primero en dar pistas sobre el desarrollo de este juego en una entrevista publicada en nuestra web.

«McKlain compuso varios temas musicales para el juego, elemento clave para la ambientación medieval del juego»

El desarrollo *oficial* de *El linaje real* transcurre a lo largo de tres años aunque «el desarrollo ha estado plagado de pausas. La mayoría tiene su origen en cosas buenas que nada tienen que ver con el juego, aunque también sufrimos atascos y momentos de bloqueo por los numerosos errores cometidos y, definitivamente, por los retos propios que conlleva hacer un programa que está un poco más allá de lo que ya dominas», recuerda Antonio.



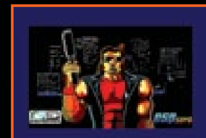


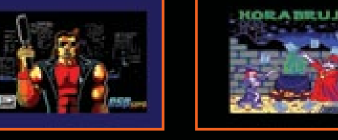




Evolución de la genial ilustración de López Espí que acabaría siendo portada del juego.









ESP SOFT

El veterano sello es todo un emblema en la escena cepecera. Fundado en 2004, llevan a sus espaldas casi dos decenas de títulos propios y en colaboración con otros grupos desarrolladores. Tremendamente polivalentes, han realizado títulos de diferentes géneros como arcade, puzle e incluso aventuras conversacionales.

LA GUERRA DE GAMBER

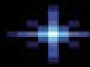
Publicado en 2014, coincidiendo con el décimo aniversario del sello, el trabajo previo de gg ya se convirtió en uno de los mejores títulos publicados en la plataforma dicho año. Este arcade de *scroll* lateral, lleno de macarrismo y muy cuidado en los detalles, se convirtió en todo un homenaje a los añorados años ochenta.

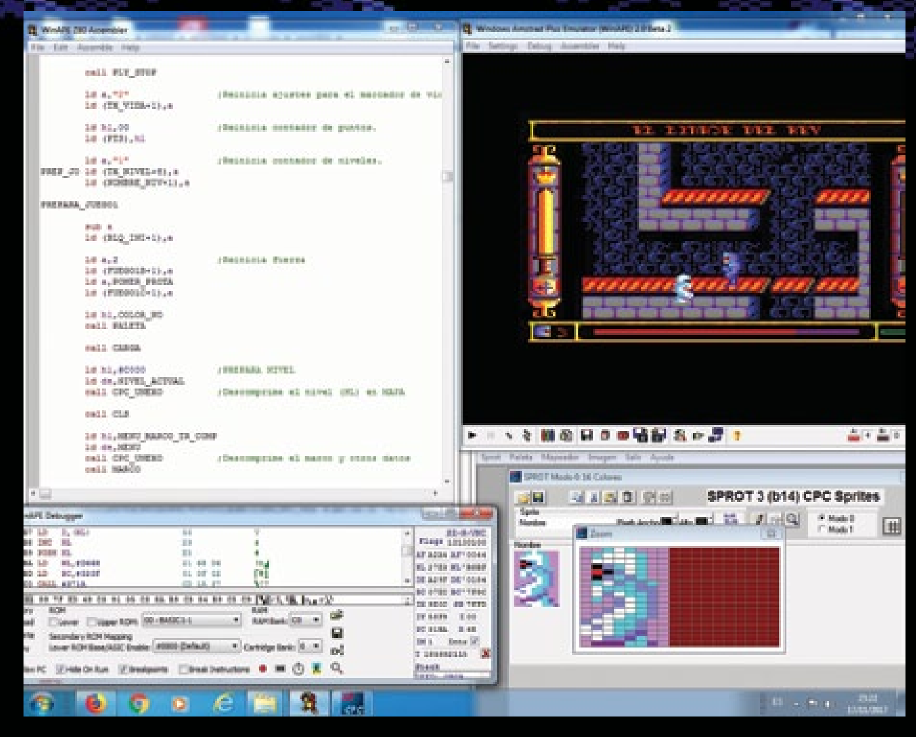
GG

Antonio, alias gg, lleva ya unos cuantos años en esto de hacer juegos para Amstrad CPC. Ya en 2006 realizó *Aqua – Viaje a la superficie* en Computer EmuZone Games Studio. En ESP Soft nos ha regalado grandes titulos como *Hora bruja*, *Imaginario colectivo*, *La guerra de Gamber* o este *El linaje real*.

6128

David, alias 6128, se ha encargado de adaptar la ilustración de López Espí a pantalla de carga, pero hace mucho más en ESP Soft. Además de gráficos y labores de *betatesting*, 6128 nos ha regalado dos estupendas aventuras conversacionales para Amstrad CPC: *El misterio de la isla de Tökland* y *Cero absoluto*.





Artesanos del *byte*. Con paciencia y mimo, código, gráficos y música van formando un programa genial.



David también recuerda perfectamente el tema de los retrasos: «Con el paso de los meses llegó el nivel 3, el del caballo y la barca, poco después el nivel 4... y ahí el desarrollo se empezó a espaciar aún más en el tiempo. Gg apenas tenía tiempo libre para seguir con el juego pero, por supuesto, lo quería completar».

Y es que lo fácil para el equipo de ESP Soft y para Antonio en particular hubiera sido repetir programa sobre lo ya visto en *La guerra de Gamber* pero salta a la vista que Antonio ha buscado ir más allá con este *El linaje real*, atreviéndose a avanzar un paso más, con resultado más que satisfactorio, recordatorio incluido para aquellos que siempre están ahí: «Menos mal que siempre hay gente que sabe más que tú y está dispuesta a ayudar. A todos ellos, gracias».

Aunque el juego pueda parecer similar a nivel técnico respecto a *La guerra de Gamber*, hay un profundo trabajo de optimización por debajo, dónde no se ve: «El motor se basa en los mismos planteamientos que el de *La Guerra de Gamber*, pero casi todas las rutinas son distintas. Pocas funciones se han librado de un repaso y, gracias a eso, conseguimos acelerar el dibujado de las pantallas, doblamos el número de gráficos disponibles para los escenarios, incrementamos la versatilidad del sistema de control de eventos y pudimos incluir personajes de mayor tamaño, entre otras cosas», aclara Antonio, quien, como el resto de sus compañeros, siente una autentica pasión por el cuidado de los detalles. «Hemos tratado de cuidar la parte artística tanto como la técnica, hasta donde la memoria, el tiempo y las propias capacidades nos han permitido», nos comenta Antonio, dejándonos claro que el excelente resultado final no ha sido fruto de la casualidad, sino de un trabajo concienzudo.

Así pues, lejos de realizar un trabajo rápido sobre un motor existente, Antonio invirtió grandes cantidades de tiempo en mejorar lo presente, en parte *obligado* por el proyecto, en parte por lo aprendido después del desarrollo de *La Guerra de Gamber*: «Algunas mejoras venían impuestas por lo que queríamos para el juego, mientras que otras las teníamos anotadas desde





«También hemos hecho sacrificios, como la renuncia a las animaciones de los escenarios. Con todo, creo que el balance es positivo»

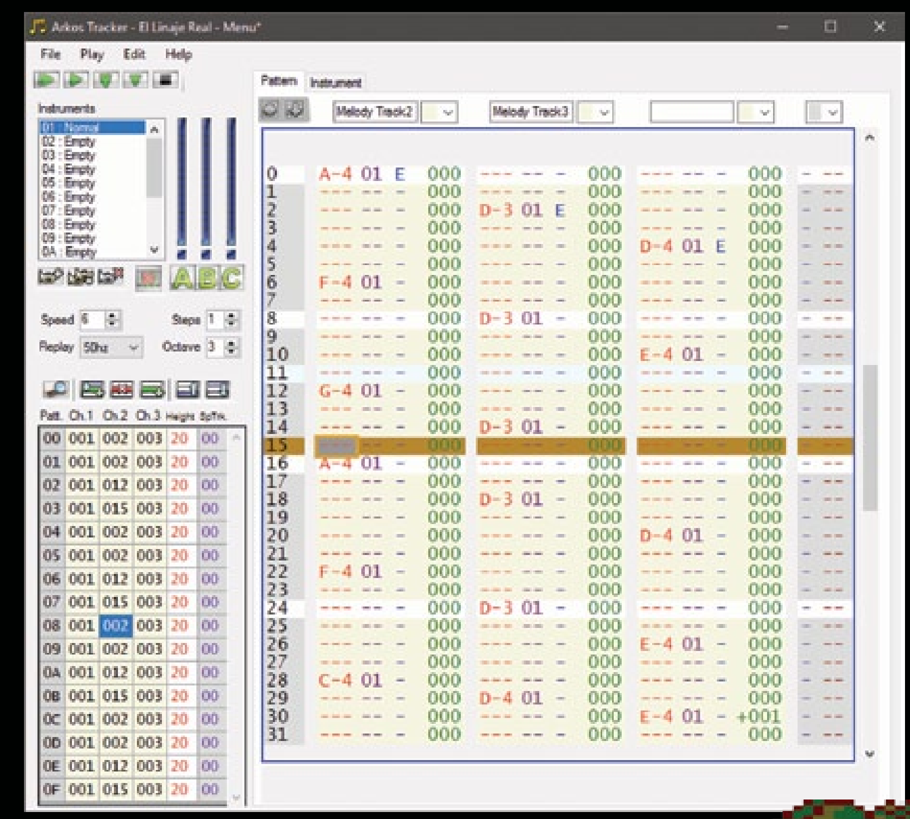


el proyecto anterior, de la misma forma que también este juego nos ha ayudado a aprender algunos trucos que no hemos usado y que, si se tercia, podremos explotar en futuros proyectos». Pero, por desgracia, no todo iban a ser mejoras, como nos recuerda Antonio: «También hemos hecho sacrificios, como la renuncia a las animaciones de los escenarios. Con todo, creo que el balance es positivo. El motor permite hacer más cosas y mantiene el rendimiento».

A medida que se profundiza en el proyecto van surgiendo cambios respecto a la idea inicial. «Inicialmente, estaba previsto que el juego contara con tres niveles, pero las sucesivas aportaciones de unos y otros dieron para dos fases más, haciendo necesarias varias cargas», recuerda Antonio, y continúa, «eso nos permitió dotar a los niveles de más funciones y datos extra, aunque tratamos de no excedernos demasiado, pensando en los usuarios de modelos sin unidad de disco. Los únicos 'lujos' que se barajaron, y ya cuando estaba casi todo listo, fueron la inclusión de una melodía diferente para cada nivel y una carga extra para un final a lo grande, pero no llegamos a hacerlo».

Como decíamos, el desarrollo se extiende a lo largo de tres años hasta llegar a comienzos de 2017 con el juego en un estado muy avanzado. David recoge el testigo de la narración: «A comienzos del 2017 el juego estaba terminado. Faltaba un detalle importante, la ilustración de la carátula y la pantalla de carga». En un principio iba a ser D-o-S el encargado de realizar dicha ilustración, pero al no poder





La primera parte del juego discurre en el interior de la ciudadela que supuestamente protege a los seres humanos del ambiente inhóspito del exterior.



realizar la tarea encomendada la historia da un giro de 180 grados: «Como D-o-S no podía hacerse cargo, Litos decidió hacerle el encargo a un dibujante profesional», recuerda David. «Los miembros de ESP Soft no supimos nada hasta que nos empezó a enseñar unos bocetos absolutamente alucinantes. El veterano maestro López Espí sería el ilustrador de *El linaje real*. Y nosotros encantados». Y no sólo David; todos los aficionados nos quedamos prendados de esa magnífica ilustración, incluyendo a su compañero Antonio: «En particular, estoy encantado con el apartado sonoro, la carátula y su adaptación para la pantalla de carga».

La adaptación de la pantalla de carga correría a cargo de David, quien nos cuenta como vivió ese proceso y la tremenda responsabilidad que le había caído entre manos. «Yo me enamoré del diseño de dicha ilustración y le propuse a Litos encargarme de la pantalla de carga. Toda una gran responsabilidad debido a la alta calidad de la misma. No podía defraudar ni al autor ni a los jugadores a la hora de plasmarla en forma de píxeles para Amstrad CPC», recuerda

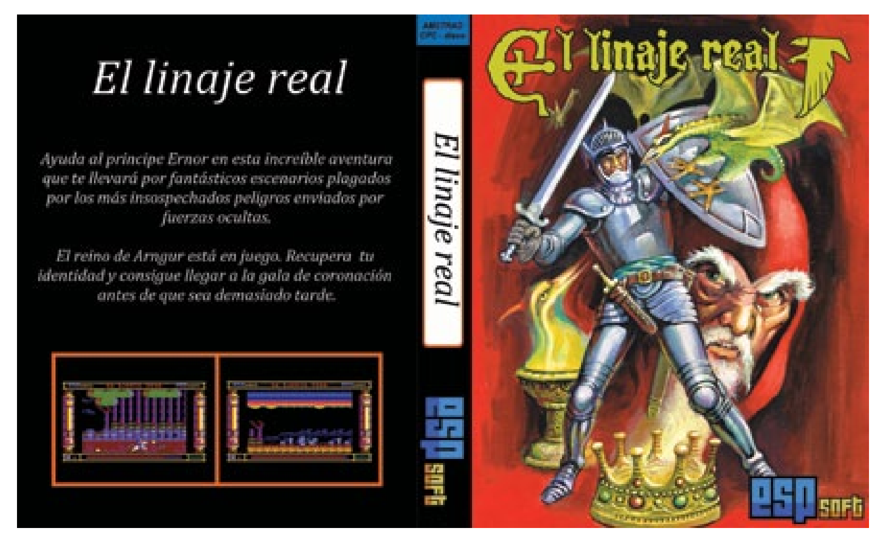




David, quien se acabó viendo apurado de tiempo al proponerse RetroMadrid 2017 como fecha para mostrar el juego al público, con anécdota incluida. «Y entonces se me echó el tiempo encima. Seguía *betatestando* —aunque el juego estaba ya terminado aún propusimos cambios para mejorar la jugabilidad— y apenas disponía de un par de horas cada fin de semana para convertir la ilustración en pantalla de carga. Se acercaba RetroMadrid 2017 y yo tenía la pantalla a medias. Pero pude acabarla a tiempo, tan pillado por los pelos que me confundí con las tintas del cargador y le pasé a gg otras de una versión preliminar. Y así se presentó en RetroMadrid, con las tintas cambiadas», aclara David.

El propio David nos aclara la importancia que tuvo RetroMadrid en la parte final del desarrollo. «En RetroMadrid Litos y yo nos fijamos en varias personas jugando al juego en un CPC 6128 real. Yo mismo estuve jugando un buen rato y me costó bastante avanzar», rememora. Y ello tiene una explicación simple que a muchos desarrolladores se les pasa por alto si no emplean *betatesters* externos: «Había jugado al juego en cada nivel por separado pero no me había puesto a hacerlo de continuo, y la cosa cambiaba bastante de hacerlo de un modo a hacerlo del otro. Ya casi no recordaba cuando me pasé el nivel 1 por última vez», aclara David, y va más allá: «Era muy difícil avanzar y pasarse el nivel 1. Demasiado. Y eso iba a desmotivar a los jugadores. Así que lo hablé con Litos y propusimos decirle a gg que había que pulir la dificultad. También propuse algún cambio para el nivel 2. Gg accedió a realizar retoques y tras unas semanas de *betatesting* y cambios agotadores conseguimos finalizar el juego. En esas semanas aproveché para retocar pequeños detalles de la pantalla de carga, hasta tener la versión final».

«Ha sido un camino largo y se ha puesto mucho cuidado para que el juego quede lo mejor posible», hace hincapié Antonio. «Hemos sido muy exigentes con la dificultad y la jugabilidad. De hecho, discutimos, ajustamos y reajustamos el golpe del caballero —claramente inspirado en *Camelot Warriors* y en *Willow*—, el salto, el sistema de control y hasta la opción de redefinir el teclado, así como numerosos escenarios y otras mil cosas. Tratamos de tener muy presente que todo lo que se pudiera hacer o no en el juego y la manera de hacerlo, iba a tener su reflejo en la dificultad y en la jugabilidad. Espero que hayamos acertado». Y tanto que acertasteis, Antonio. Y tanto.

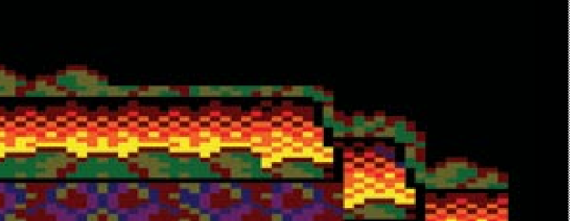


LA EDICIÓN FÍSICA

Un juego tan mimado en detalles como es *El linaje real*, pide a gritos su propia edición física, máxime con esa ilustración dedicada que seguro que tiene hueco en vuestra estantería.

Si bien la edición física no está descartada en un futuro a medio plazo, según respondan diferentes factores, a día de hoy podemos consolarnos con hacernos nuestra propia portada e imprimir la carátula que ESP Soft pone a nuestra disposición en su propia página web. ¡A ello!





X-Men: Mutant Apocalypse

Pon un superhéroe en tu vida. *Children of the Atom* o el *crossover* con *Street Fighter* no fueron los primeros coqueteos de Capcom con los mutantes de Marvel. En 1994 y para la 16 bits de Nintendo también tuvimos este *X-Men: Mutant Apocalypse*.



SISTEMA: Super Nintendo
AÑO: 1994
GÉNERO: *Beat-'em-up*
PROGRAMACIÓN: Capcom
PUNTUACIÓN: ✱✱✱✱✱

«Mutantes, humanos que poseen increíbles poderes como resultado de la mutación genética, perseguidos por sus propios congéneres por ser diferentes». Con esta frase, que desgraciadamente nunca dejará de poder aplicarse a muchos ámbitos de nuestra sociedad, arrancaba este cartucho de Capcom para SNES basado en los archiconocidos mutantes de la 'casa de las ideas'.

Nunca he sido un gran seguidor de los tebeos de Marvel, mi contacto con estos personajes en los años 90 se ceñía a las aventuras animadas que podíamos ver en televisión; *Spider-Man* por ejemplo, o ya puestos, la de los personajes que nos ocupan. Así que podéis imaginar lo poco que tardé en alquilar este juego una vez que apareció en las estanterías de mi videoclub.

La isla de Genosha está siendo utilizada para recluir a un gran número de mutantes y experimentar con ellos, así que nada más enterarse, el Profesor Xavier decide mandar al 'Dream Team' de la academia en pos de acabar con la situación de opresión.

Lo cierto es que el juego entraba por los ojos. Podíamos elegir entre 5 mutantes (Lobezno, Bestia, Cíclope, Gámbito y Mariposa mental), todos ellos con *sprites* bastante generosos y bien animados. Por delante teníamos 11 niveles repletos de enemigos para apalear y también bastantes secciones de *plataformeo*. Para rematar, contábamos con enfrentamientos con jefes finales de la talla de Omega Red, Magneto o el mismísimo Apocalypsis. Otro elemento que destacaba por su originalidad era que cada protagonista contaba con sus propias habilidades de mutante y esto aportaba variedad en el devenir de los niveles. Además, íbamos jugando con cada uno de ellos según los seleccionáramos al inicio y al perder las vidas de todos los integrantes, la partida llegaba a su fin, por lo que había que organizarse bien.

Sin duda, un título interesante si sois seguidores de los mutantes de Marvel y además queréis quitaros el mal sabor de boca tras visionar su última peli, totalmente olvidable.



Cuando en Abylight comenzamos a trabajar en *Maldita Castilla EX*, la consola portátil de Nintendo era, sin ninguna duda, la plataforma donde queríamos que se jugase este título. Para nosotros era obvio que un juego que se había creado con tanta atención al detalle encajase perfectamente en la 3DS. Sin embargo conseguir adaptar el juego no iba a ser exactamente una tarea sencilla...

Por: Eva Gaspar, CEO Abylight Studios

Reproducción del texto publicado originalmente en los blogs de Gamasutra sobre la conversión a partir del original de PC del juego de Locomalito para 3DS.





Arcade de pura cepa. El diseño del juego está estudiado al límite, como los arcades de hace un par de décadas. Ningún elemento está colocado al azar.

Maldita Castilla fue diseñado con GameMaker, una herramienta muy útil a la hora de crear juegos en 2D que soporta dispositivos móviles, ordenadores, Xbox One y PS4, pero que, por desgracia, no soporta 3DS y a estas alturas de la vida útil de la consola, nos tememos que nunca lo hará.

En cualquier caso, queríamos sacar a toda costa el juego en 3DS, sin importar el esfuerzo, y para hacerlo sólo podíamos escoger entre dos caminos.

¿Conversión o *remake*?

El juego está desarrollado en GML, el lenguaje de programación propio de GameMaker. Como el código fuente de este motor no es accesible, consideramos la opción de hacer un remake del juego: extraer los gráficos, sonidos y mapeado del proyecto y volver a programarlo como si fuera un juego nuevo para la portátil de Nintendo.

Aunque en un principio parecía lo más sencillo, un detallado estudio del código fuente del juego nos reveló que detrás había muchos años de trabajo, de atención al detalle y que la jugabilidad implicaba que todos los píxeles de *Maldita Castilla* estaban colocados con una intención milimétrica.

Así que, tratar de reproducir fielmente desde cero el nivel de acabado que se había conseguido en el juego original, iba a ser tremendamente complejo. Tendríamos que invertir un montón de recursos para rehacer un juego que ya de por si era increíble en lugar de concentrarnos en el desafío de la propia adaptación.



FICHA DE JUEGO

publicado por:
Abylight Studios

sistema:
3DS

lanzamiento:
13 de julio de 2017

www.abylight.com

¿Cómo diseñar un motor compatible con GameMaker?

La segunda opción consistía en atacar el problema desde la raíz y desarrollar un motor que fuera compatible con GameMaker para Nintendo 3DS, de modo que podríamos utilizar el código fuente original del juego tal cual.

El primer paso fue determinar cómo extraer el código en GML y el resto de información útil desde



GameMaker para empezar a crear nuestro propio motor compatible.

Teníamos tres opciones para hacerlo: podríamos intentar interpretar directamente el *bytecode* desde GameMaker (esto es, el código intermedio, que es más abstracto que el código máquina, usualmente el propio ejecutable del juego en este caso[1]). También podríamos compilar el código en GML nosotros mismos, o usar el código generado por GameMaker en C++ mediante la opción nativa incluida en las herramientas de exportación del programa.

La opción de usar el *bytecode* fue descartada tras un rápido análisis. Aunque en el desarrollo para ordenadores sería posible, es imposible que una Nintendo 3DS pudiera interpretar el código a una velocidad razonable.

Crear nuestro propio compilador de GML también fue descartado. Estamos seguros que si hubiéramos tenido que hacer ingeniería inversa de las funciones de GameMaker y al mismo tiempo programar nuestro propio compilador, ¡la versión en 3DS de *Maldita Castilla* todavía estaría en desarrollo!

«Nos quedaba una opción: usar el código en C++ que GameMaker generaba al exportar en modo nativo sin saber cuán eficiente iba a ser este código exportado; pero al menos teníamos por donde empezar»



Así que nos quedaba una opción: usar el código en C++ que GameMaker generaba al exportar en modo nativo. De primeras no sabíamos cuán eficiente iba a ser este código exportado; pero al menos teníamos por donde empezar.

De modo que empezamos por el código y lo fuimos adaptando a nuestro propio API compatible. El resto de los gráficos, los sonidos, rutas y otros elementos se obtuvieron fácilmente a partir de los ficheros de datos de GameMaker.



Organizar el trabajo

Por un lado, esta versión de *Maldita Castilla* requería que desarrolláramos un motor compatible con GameMaker; por otro lado, teníamos que ajustar todos los detalles del juego, y lo cierto es que había unos cuantos: decidir que aparecería en la pantalla inferior, reorganizar los mapas para incluir un maravilloso efecto 3D estereoscópico, crear los perfiles de los jugadores…

Afortunadamente, Abylight ha empleado varios años en investigar y desarrollar su propio motor, VEGA, que es multiplataforma y 100% modular. La gran ventaja de tener nuestro propio motor es que podemos hacer casi cualquier cosa con el objetivo de adaptarlo a las necesidades del proyecto.

Como desarrollar para Nintendo 3DS usando GameMaker sin soporte real

Aunque VEGA es un motor 3D, podemos desactivar el módulo 3D sin ningún problema. En su lugar, desarrollamos un nuevo

UN PRIMER NIVEL DE CONTACTO

La primera fase de *Maldita Castilla* está pensada para que nos acostumbremos a los controles de Don Ramiro, su forma de disparar, la longitud del salto, cadencia de enemigos, etc. Locomalito no diseñó un nivel muy duro para empezar, y en realidad sólo nos pondrán en aprietos determinadas situaciones concretas, como la primera vez que nos enfrentemos al jefe fin de fase.



Al principio del juego una breve secuencia nos muestra como el rey ordena a Don Ramiro y al resto de caballeros que libere el reino de Castilla de los monstruos.



Los primeros compases a lo largo de las afueras de Tolomera del Rey son relativamente sencillos, pero id afilando vuestra espada...



... que esta especie de serpiente con pico de pájaro nos arroja bolas de fuego parapetada tras una gran cruz. ¡Pero no será rival para nuestra triple daga!



Una vez dentro de Tolomera nos espera el horror, y es que el pueblo ha sido totalmente arrasado y está invadido por los monstruos.



La plaza del pueblo no parece tampoco muy animada, y una gran horca acompaña a esos hombrecillos sin cabeza que corren como pollos sin la idem.



Nos encontraremos con un mini jefe. No es muy complicado de vencer: no paréis de dispararle a cierta distancia y saltad en vertical cuando realice su mandoble.



Toca recorrer una gran bodega con nuevos enemigos a los que enfrentarse, algún secreto (que no os mostramos) y unos toneles rodantes algo complicados.



Casi al final del nivel nos esperan estos pequeños gusanos que aparecerán desde las zonas superior e inferior de la pantalla. Mucho ojo con perderles de vista.



¡Zarrampla! Un gigantesto gusano que tratará de pararnos los pies. Disparad a la cabeza al tiempo que esquivamos sus llamas verdes y será historia.



Más niveles. la versión EX del juego incluye dos nuevos niveles con respecto al original de 2012.

módulo: nuestra propia implementación de la API de GameMaker.

VEGA también incluye una capa de emulación de hardware que nos permite obtener el aspecto y sensaciones de otra máquina, aún siendo el código nativo. Así, comenzamos a desarrollar la conversión en Linux, virtualmente idéntica a lo que sería el juego corriendo en una Nintendo 3DS, y todo ello antes de que comenzáramos a compilarlo todo en la portátil de Nintendo. Gracias a que no teníamos ninguna restricción de velocidad o memoria, podíamos corregir errores y pulir el juego directamente en un PC.

Un detalle importante: desarrollar la extensión necesaria para que VEGA fuera compatible con GameMaker y fuera capaz de soportar *Maldita Castilla* nos llevaría un tiempo. Mientras trabajásemos en el motor, no podíamos implementar ninguna de las características especiales que la versión para 3DS necesitaba, así que tuvimos que trabajar en paralelo para evitar que la conversión se eternizase.

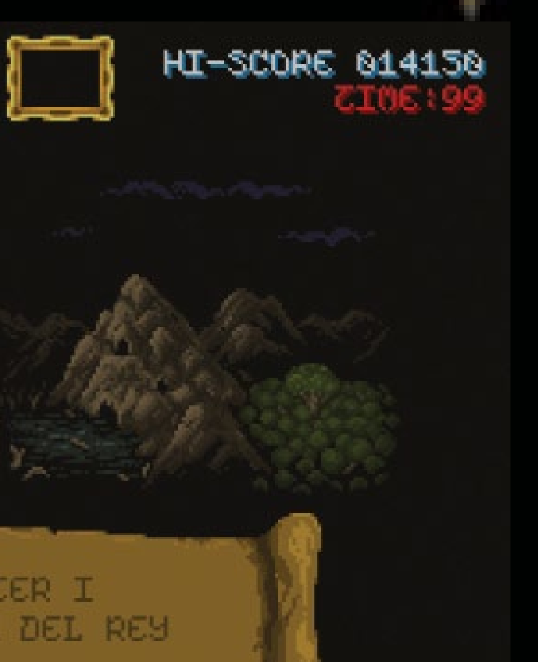
Nuevas características

Como nuestro objetivo era publicar un gran juego para 3DS («¡Por Dios y Castilla!»), tuvimos que llevar las características 3D de la máquina hasta el extremo.

Trabajamos en todos los elementos del juego para conseguir una sensación adecuada de profundidad. Los elementos principales del juego, como puedan ser los enemigos, los proyectiles, las plataformas o el propio Don Ramiro, estarían situados en primer plano, mientras que todos los elementos secundarios están en un plano posterior. Se obtiene una experiencia mucho más inmersiva y permite a los jugadores centrarse en los peligros del juego.

Luego teníamos el asunto de la pantalla inferior. *Maldita Castilla* es un juego pensado para correr en una sola pantalla, con todos sus elementos situados con cuidado y precisión exquisitos, así que recolocar algunos elementos secundarios de la interfaz como marcas o mapas en dicha pantalla, era una opción tan sencilla como poco ambiciosa, algo que *Maldita Castilla* no se merecía. Así que nos preguntamos a nosotros mismos: «¿qué podemos hacer con la pantalla inferior?».

> «Teniendo como referencia la filosofía que aplicamos en proyectos anteriores como la saga *Music On* para Nintendo DS, transformamos, en la medida de lo posible, la consola en un arcade»





Una mini recreativa en tu 3DS. Además de ornamental, la pantalla inferior es funcional y guarda algún secretillo que otro...

Locomalito concibió *Maldita Castilla* como un homenaje a los arcades de finales de los 80 y principios de los 90. Fue diseñado con las mismas paletas y cantidad de colores, ¡incluso Gryzor87 creó la música usando los chips de sonido que esas máquinas utilizaban! Para nosotros mantener ese espíritu intacto era lo más importante.

Entonces vino la idea: ¿por qué no completar el homenaje del todo y hacer una máquina recreativa de cuerpo entero? Y así, teniendo como referencia la filosofía que aplicamos en proyectos anteriores como la saga *Music On* para Nintendo DS, transformamos, en la medida de lo posible, la consola en un arcade.

Los controles de la máquina virtual son perfectamente funcionales y reaccionan a nuestros movimientos sobre la pantalla táctil y a la presión de los botones físicos de la consola. Puedes abrir la puerta de servicio y sacar la placa arcade para toquetear su configuración, cambiar el tamaño de la pantalla, añadir el contador para *speedrun* o modificar los controles. Incluso introducimos un pequeño secreto: las monedas que se encuentran sobre el panel de control pueden meterse en la ranura del monedero creando un efecto sorpresa (pero, ¡hey!, no se lo cuentes a nadie!).

Todo ha sido creado con el máximo nivel de detalle: ¡incluso los efectos de sonido han sido grabados a partir de una máquina arcade real!

Una bendición, no una experiencia maldita

Desarrollar la versión para 3DS de *Maldita Castilla* ha sido un viaje largo de esfuerzo y dificultades. Sin embargo, comprobar como los jugadores han quedado muy contentos con el resultado es una gran recompensa para el equipo, y hace que todos los esfuerzos merecieran la pena. Esta experiencia junto a nuestra larga trayectoria desarrollando para portátiles de Nintendo nos permite convertir juegos diseñados originalmente para un sistema mucho más potente (por ejemplo, un PC) a una plataforma muy limitada, como es el caso de la 3DS. ¡Como meter el agua del océano en una pecera!

[1]Ocurre que en algunos lenguajes de proramación como Java o C#, los comandos que se convierten en datos no se ejecutan directamente sobre la máquina que corre el programa, por lo que primero hay que interpretarlos adecuadamente.



Convertir *Maldita Castilla* a Nintendo 3DS. ¿Qué clase de magia es esta?

Hablamos con Eva Gaspar, CEO de Abylight.

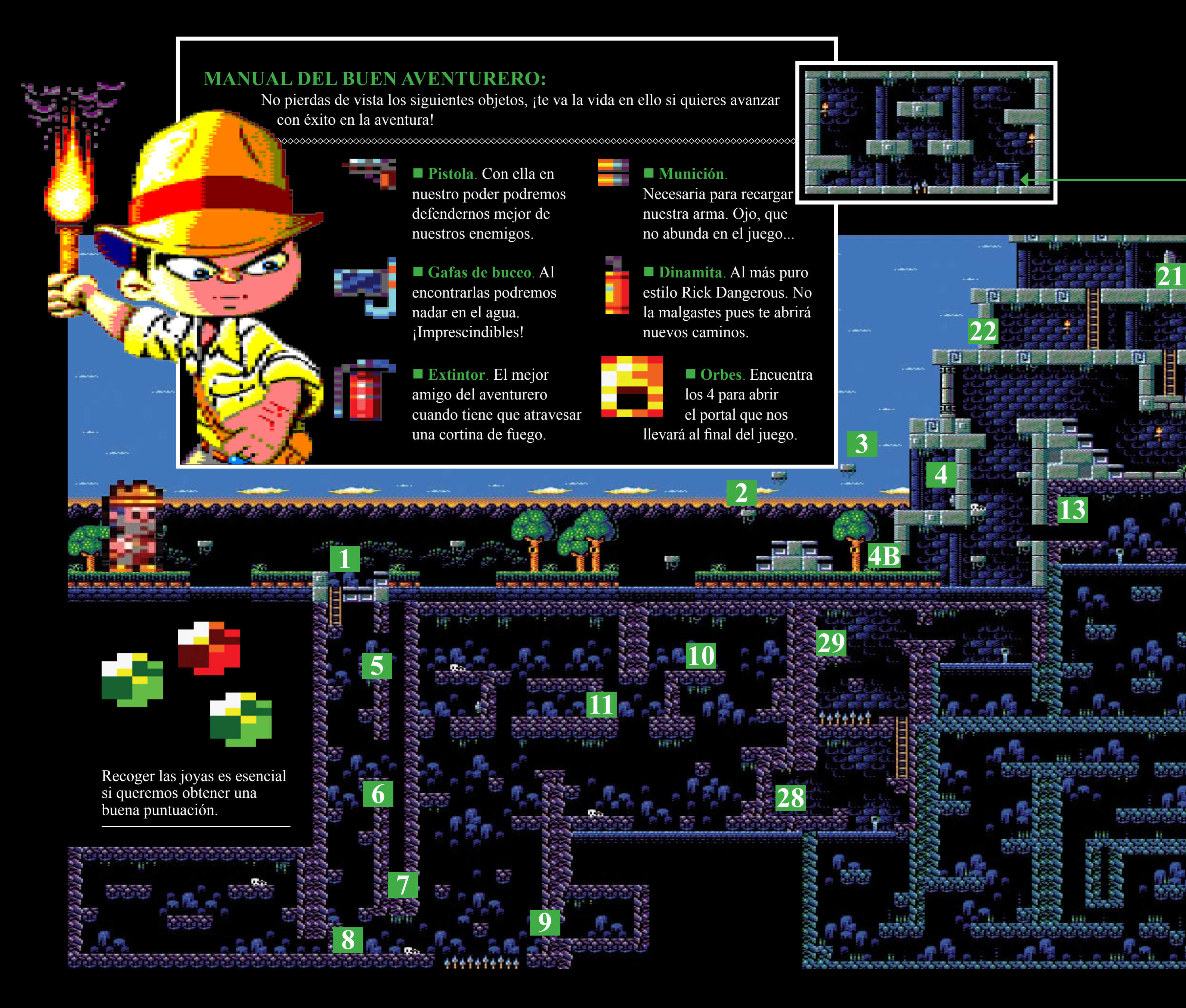
¿Fue muy complicado optimizar el juego a partir del código en C++?
Sí, fue increíblemente complejo ya que el código obtenido del compilador de GameMaker no está pensado para ser usado en una máquina tan limitada. Así, tuvimos que crear un traductor de código que simplificara el volumen de trabajo a procesar por la 3DS.

¿Posibilita conversiones de juegos hechos con GameMaker?
Sí y no. Tenemos una base de la que partir, pero dependiendo del juego seguirá requiriendo una cantidad de trabajo importante.

¿Es de algún juego real la placa que aparece en la pantalla inferior?
Está inspirada en las placas de esa época, aunque el modelo era de un juego concreto.

¿Hay algo que quizás quisierais implementar pero no pudo ser?
La versión de 3DS es exactamente como queríamos que fuera :-)



Recoger las joyas es esencial si queremos obtener una buena puntuación.

El *Tesoro Perdido de Cuauhtemoc* nos retrotrae a las mejores videoaventuras plataformeras de la época. Démonos un paseo por este increíble título de 4MHz.

Nada más iniciar el juego tenemos que desplazarnos hacia la derecha. Por el camino nos encontramos con una escalera bloqueada (1). Avanzamos y nos subimos a la plataforma (2). Allí saltamos hacia arriba y a la derecha a una nueva plataforma y de ahí a la siguiente (3). Nuevo salto a la derecha y activamos el interruptor (4). Con ello desbloqueamos la escalera por la que no podíamos pasar antes (1), así que volvemos allí.

Una vez bajamos por la escalera encontramos joyas (5). Si las cogemos y nos lanzamos hacia abajo, tendremos que mantener pulsado hacia la izquierda de continuo para salir por el siguiente hueco (6) y evitar una muerte segura al más puro estilo *Abu Simbel* (7). Una vez en (8) encontraremos una habitación con joyas avanzando hacia la izquierda, y otra habitación secreta saltando hacia la derecha en (9). De ahí hacia arriba en dirección (10) para coger munición, y de ahí a (11) a por la pistola. Enhorabuena: puedes matar enemigos. Eso sí, ahorra munición.

De ahí nos vamos hasta el interruptor en (12) y ya estamos listos para volver a la superficie (4b). Nada más entrar encontramos el camino bloqueado (13). Para abrir camino, entre otras cosas, necesitamos la dinamita (14), así que ve a por ella. Ojito con usar la dinamita más de lo imprescindible, o te quedarás bloqueado sin poder avanzar. Vuelve a (13) y revienta el obstáculo, pero vete de la plataforma antes de la explosión para no morir a consecuencia del estallido. Recuerda este consejo siempre que tengas que explotar bloques.

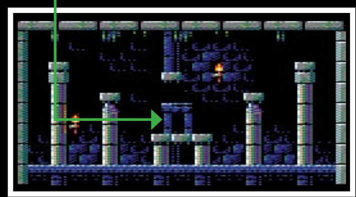
Avanza evitando el agua hasta (15) y revienta de nuevo el obstáculo. De ahí avanza a (16), pulsa el interruptor y observa como se abre camino en la escalera (17). Vuelve allí y emplea una nueva dinamita en (18). Explora un poco la zona para recoger alguna joya —si quie-

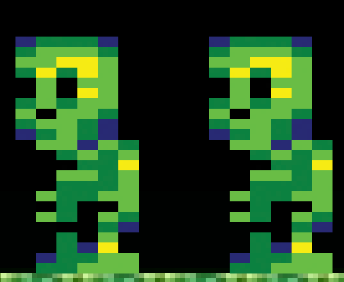
res— y revienta un nuevo obstáculo en **(19)**. ¿Sabes lo que toca? Correcto: activar el interruptor **(20)**. De ahí, desplázate hacia la izquierda.

Si has jugado a *Adiós a la casta* reconocerás la puerta que hay en el fondo en **(21)**. Pulsa arriba y entra en una habitación extra donde puedes recoger joyas —y puntos— si quieres. Vuelve a salir y ve a por munición extra **(22)**. De ahí caemos hacia abajo y volvemos a la pantalla donde estaba la escalera **(17)**. Se ha abierto un nuevo camino hacia la derecha. Avanza en esa dirección. Si vas por las plataformas de arriba esquivarás enemigos y cogerás puntos en forma de joyas y más munición **(23)**.

Seguimos hacia la derecha hasta entrar nuevamente en la pirámide. Exploramos un poco si queremos coger algunas joyas y vamos a **(24)**, donde desbloquearemos el camino a base de dinamita. Hazte con las gafas de buceo y, con ellas, la habilidad para poder atravesar zonas de agua. Sigue hacia la izquierda por las plataformas para recoger más munición **(25)** y de ahí todo el camino de vuelta hacia el camino que desbloqueamos en **(13)**. Tírate al agua sin miedo (recuerda: gafas), ve hacia **(26)** y pulsa el interruptor; verás como se abre camino en **(27)**.

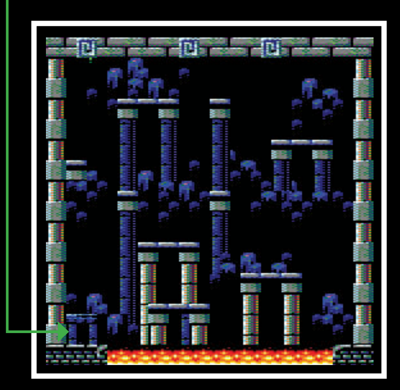
Explora la nueva zona para hacerte con joyas y puntos y ve a **(28)** para recoger el primero de los cuatro orbes necesarios para acceder al tesoro. Una vez recogido,











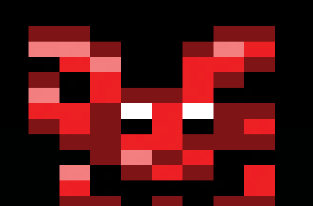
vuelve a la pantalla anterior, sube la escalera y respira: has encontrado nueva dinamita (29). Revienta el bloque y continúa la aventura.

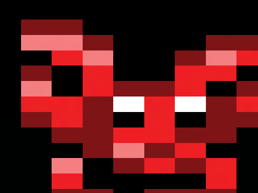
Vuelve a la superficie y crúzate nuevamente el mapa hacia la derecha —recuerda que por las plataformas de arriba esquivas enemigos. Entra nuevamente en la pirámide, donde ahora se ha desbloqueado el camino anteriormente cerrado en (30). Sigue el camino único hasta llegar a una zona explorable.

Puedes empezar por la habitación a la que se accede en (31) si quieres recoger más joyas. Una vez satisfecho, abre camino con dinamita en (32). Por ahí sigue camino hacia (33). Por el camino verás la entrada a la zona final, pero como solo llevamos un orbe sigue cerrada. En (33), dinamita al canto. Sigue recto para recoger algunas joyas si quieres y vuelve y baja por la escalera de ahí, con cuidado, hacia (34), para activar el interruptor. Verás como se abre camino en (35).

Vuelve hacia atrás y usa la plataforma móvil para poder subir e ir hacia (35). En esa misma pantalla (35) tienes acceso a una nueva habitación en la parte izquierda. Entra si quieres joyas y puntos extra. De ahí sigue camino hacia (36), donde activarás el enésimo interruptor. Ahora tienes el paso franco en (37). Recorre la nueva zona hasta el segundo orbe (38).

Toca paseo largo de vuelta hasta aquella plataforma móvil que usamos en nuestro camino de vuelta hacia (35). Usa la misma plataforma para subir, esta vez hacia la izquierda, y dirígete hacia (39), dónde recogerás munición, y de







ahí a (40), dónde hay una recarga de energía.

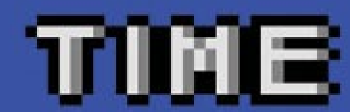
En nuestro camino a desbloquear la siguiente zona pasaremos por una nueva habitación opcional en (41), con algunas joyas y puntos extra. Sin prisa, pero sin pausa, dirígete al interruptor situado en (42), el cual nos desbloqueará la escalera situada en (43). Bajamos y exploramos para recoger alguna joya y acudir al nuevo punto de demolición (44), el cual nos abre camino para recoger la munición situada en (45). Allí mismo destruye la roca que nos corta el camino de arriba.

Nada más entrar vamos a ver un camino cortado (46) ¡y nosotros sin dinamita! No te preocupes; sube por la escalera y dirígete a (47) donde, de una sola tacada, podrás hacerte con dinamita, el tercer orbe, y podrás activar un nuevo interruptor, que nos franqueará el paso hacia un nuevo camino. Este camino nuevo es de vital importancia, ya que nos permite acceder al extintor (48). Dirígete inmediatamente allí y, una vez armado contra incendios, vuelve sobre tus pasos hacia (46). Ábrelo con tu nueva dinamita y activa el interruptor que se encuentra detrás. Si quieres, accede a una nueva habitación extra para recoger algunas joyas y puntos.

Como bien te fijaste, al activar el último interruptor se ha abierto un nuevo camino. Dirígete sin miedo hacia allí, puesto que tu nuevo extintor te abrirá paso automáticamente al atravesar la cortina de fuego en la parte baja de (45). Adéntrate en la zona nueva para recoger el último orbe que nos faltaba (49) y toma el atajo en forma de portal que se encuentra a su derecha para teletransportarte a una pantalla de distancia de nuestro objetivo final.

El portal, esta vez sí desbloqueado gracias a nuestros cuatro orbes, nos da acceso al último tramo antes de llegar al tesoro perdido de Cuauhtemoc. Asciende recogiendo las últimas joyas, recargas de energía y cartuchos de dinamita, y prepárate para la batalla final contra el guardián del tesoro. Estás a sólo 5 cartuchos de dinamita en la boca del guardián de hacerte con el tesoro. ¡Buena suerte!

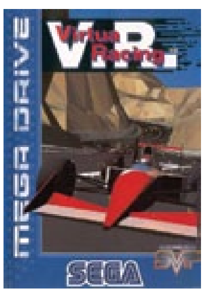
Por: Chema.



Virtua Racing

La moda de los chips. Sega y Samsung desarrollaron el SVP, un procesador digital de señales (DSP) en respuesta al FX de Nintendo. El invento, por desgracia, sólo se aplicó a este juego y no tuvo más recorrido en la vida útil de la consola.

LOADING...



SISTEMA: Mega Drive
AÑO: 1994
GÉNERO: Arcade de conducción
PROGRAMACIÓN: Sega AM2
PUNTUACIÓN: ★★★☆☆

Algunos habían visto la recreativa en directo, otros tuvimos que conformarnos con apenas unos segundos en algún vídeo promocional que vaticinaba «lo que se nos venía encima» y alguna que otra imagen furtiva en la prensa del sector.

Sea como fuere, pasar de los juegos de conducción acostumbrados, a ver esa exaltación de poliedros coloreados moviéndose a tal ritmo, fue bastante para llamar mi atención. Sin entrar en contenido, en diversión, en nada más. Lo reconozco; me convencieron por el puro tema técnico y ansié tenerlo en mis manos aún sin haber podido catarlo en su versión arcade.

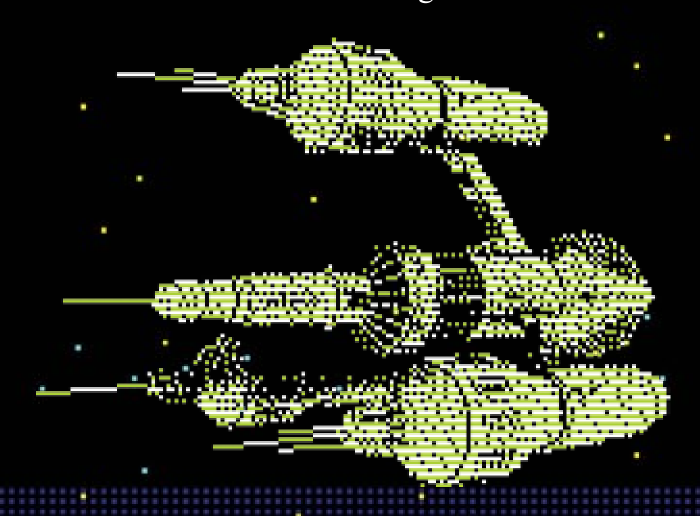
Cuando se produjo su llegada en la Mega Drive, no me lo podía creer. Claro, había *truco*, llevaba un chip especial: el SEGA SVP. La diferencia de polígonos en el juego original y este era más que notoria; el sonido del arcade con doble chip PCM mejorado del Yamaha tradicional se quedaba lejos del chip FM de la Mega, aunque mantuvo el tipo muy dignamente. No tanto así con la paleta de colores que, por los necesarios degradados de un cálculo de perspectivas en tiempo real, denotaban claramente las debilidades de la paleta de la 16 bits de SEGA. Pero en el instante en que cogí el mando, nada de eso importaba, porque ahí estaba todo lo importante: la sensación de profundidad real, la velocidad al apretar el acelerador y, sobre todo, la diversión de un juego directo, sencillo, y sin complicaciones.

Tal vez para el precio de la versión doméstica —nada desdeñable para la época— los escasos tres circuitos del arcade y el único vehículo, se podrían antojar demasiado justos. Si lo medimos con el baremo actual desde luego decir «justos» es ser benévolo. Pero en aquel momento no importaba, era diversión pura, rejugable e incombustible. Y lo sigue siendo, al punto que es un juego que vuelvo a visitar una y otra vez a pesar del paso de los años.



Acompáñanos en un viaje interestelar único rememorando una vieja serie de TV reconvertida en aventura gráfica para ordenadores Oric. Tan inusual como apetecible, su propio autor nos explica en las siguientes páginas como acometió un proyecto de este calado, terminando por convertirse en un título muy divertido y bien terminado para un microordenador que no gozó de suficiente atención en nuestro país. El ordenador Oric es prácticamente un extraño, pero tras la lectura de este 'cómo se hizo' estamos seguros que vuestra curiosidad os invitará a saber más sobre él.

Por: Chema Enguita







La primera parte del juego discurre en el interior de la ciudadela que supuestamente protege a los seres humanos del ambiente inhóspito del exterior.

LA IDEA DE HACER UNA AVENTURA GRÁFICA SIEMPRE LA TUVE RONDANDO EN LA CABEZA, PERO NUNCA ME HABÍA DECIDIDO.

Es algo que parece imposible y, al principio, tuve mis dudas. Sobre todo, en el uso de memoria (el Oric tiene 64K de RAM, de las que 8 son la memoria de pantalla) y en la velocidad a la hora de realizar las animaciones. Cada personaje iba a necesitar del orden de 7K para todas las animaciones de uso común. Una habitación un poco grande se iba a pasar de las 10K fácilmente. Y faltaban objetos, textos, todos los *scripts*…

Hay que tener en cuenta, además, que el Oric tiene un modo de vídeo que no ayuda demasiado, y el código para manejarlo suele ser lento y ocupar bastante. El procesador es un 6502 a 1 MHz y no posee tampoco ayudas *hardware* de ningún tipo: nada de *sprites* ni *scroll* por *hardware*, ni posibilidad de cambiar la zona de memoria de pantalla. Todo debía hacerse por software, lo que iba a traducirse en consumo de ciclos de CPU y de memoria. Estuve meses leyendo y planificando cómo abordar el proyecto sin escribir una línea de código; estudiando el SCUMM, inventado por Gilbert y Wilmunder para *Maniac Mansion*, y otros motores similares y ver las cosas que iba a tener que implementar para llevarlo a cabo y, de paso, pensando en dónde iban a estar las dificultades y cómo las iba a intentar solucionar.



FICHA DE JUEGO

publicado por:
Defence-Force

sistema:
Oric

lanzamiento:
Noviembre de 2017

blakes7.defence-force.org

Casi desde el inicio tuve claro que quería implementar mi propio motor, a medida para el Oric 100% en ensamblador.

Prefería hacer algo original desde cero y, también, diseñar un juego nuevo. Quería integrar en el juego todos los aspectos que me parecían más icónicos de los juegos de 'apuntar y pulsar' a los que jugué en su época; los diferentes tipos de puzles, los diálogos con los personajes, y la interfaz con el usuario, incluyendo el uso de 9 verbos (acciones) que apareció en el juego de LucasFilms Games *LeChucks Revenge: Monkey Island 2*.

Y así nació OASIS (Oric Advanced Script Interpreting System), un motor completo con gestión de memoria dinámica, ejecución en multitarea cooperativa de *scripts* y con todo lo demás necesario para implementar un juego como éste.



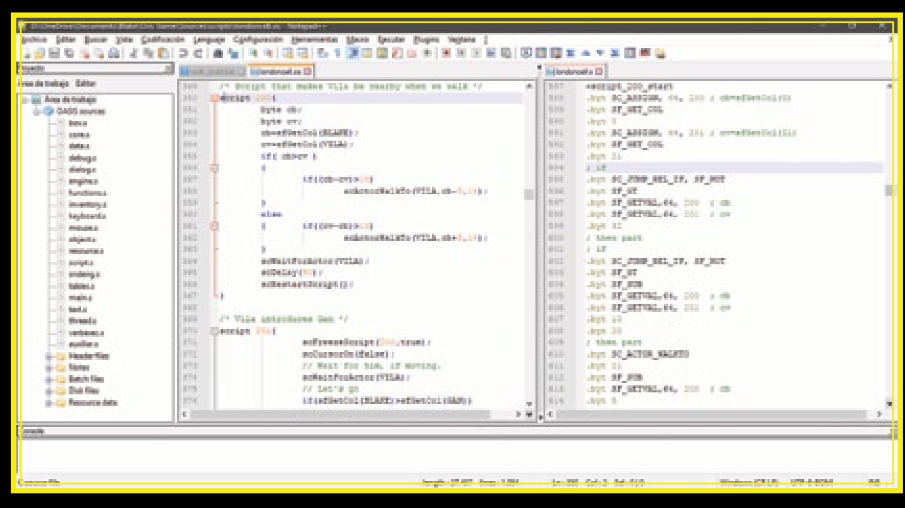
El 13 de julio de 2015 publiqué la primera demo; simplemente una prueba de concepto con un par de personajes que se movían por una habitación vacía y hablaban controlados por un par de *scritps* que se ejecutaban en multitarea cooperativa y se repetían continuamente. Era sólo la base, pero bastante sólida y a partir de ahí comenzó el trabajo de ir implementando funcionalidad.

El método de dibujado está basado en el que usé en la versión de Oric de *SkoolDaze* (la misma idea que el de la versión de Spectrum), porque es bastante rápido y permite ahorrar memoria en los gráficos (usando bloques o *tiles*). Además, el motor gráfico soporta la inclusión de varias máscaras para diferentes planos de profundidad, de manera que un personaje puede estar delante o detrás de un objeto del fondo, dependiendo de su posición.

Otro pilar importante en este tipo de juegos es el sistema de ejecución de *scripts*. Los *scripts* 'corren' en multitarea cooperativa, es decir, se ejecutan su código hasta que se suspenden por alguna razón, momento en el que el flujo se dirige al siguiente *script*. De esta manera es posible crear un *script* que simplemente se dedique a animar un reloj de pared, otro que controle si un guarda ve a un personaje hacer algo prohibido y actuar en consecuencia, otro que decida si determinado personaje entra en la habitación, etc., y lanzarlos simultáneamente. El motor proporciona servicios de sincronización, pausa y reinicio, así como espacio de memoria global y local para los *scripts*.

El propio lenguaje de *scripts* es también un punto de diseño importante. De él depende lo fácil que sea luego implementar el juego en sí. En OASIS seguí los consejos de Mickael «Dbug» Pointier (quien, además de ser referente en el mundo del Oric, trabaja en la industria del videojuego, primero en Adeline Software y ahora en Funcom) para diseñar un lenguaje potente que permitiese instrucciones y funciones generalistas y flexibles, pero también otras altamente especializadas y que fuese sencillo luego de interpretar por el 6502.

Para poder programar toda la lógica del juego,



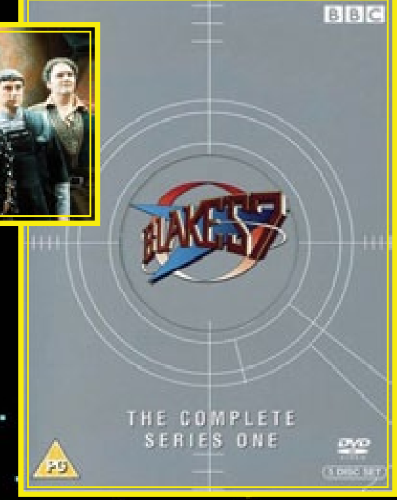
Un ejemplo del lenguaje de alto nivel de OASIS (izquierda) que luego es traducido a fuente de datos del ensamblador (derecha), para el intérprete de *scripts*.

LA SERIE DE TELEVISIÓN

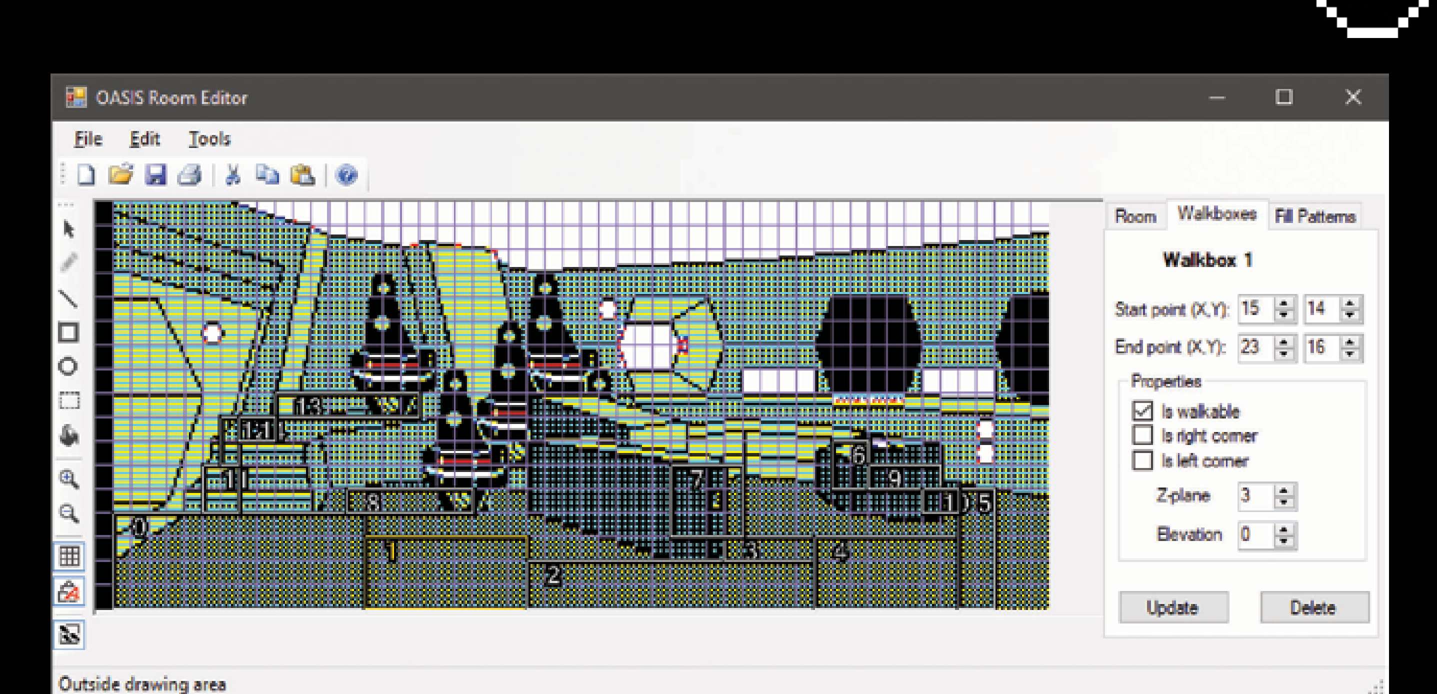
La serie, creada por Terry Nation en 1978, y con un presupuesto ridículo para la temática, presenta una sociedad distópica, unos buenos personajes, una moralidad ambigua, y un tono adulto y oscuro. Se desarrolla en un futuro lejano, donde la humanidad ha colonizado otros mundos, pero que se ve obligada a vivir en ciudades-cúpula en la Tierra debido a la contaminación. La sociedad está gobernada por la Federación Terrana, que la controla a través de la vigilancia masiva, el lavado de cerebro y las drogas.

La serie cuenta la historia de un grupo de disidentes políticos comandados por Roj Blake, el protagonista. Su condición de criminales condicionan la aparición de continuos conflictos.

A lo largo de los episodios, el grupo de Blake es incansablemente perseguido por la Comandante Supremo Servalan, una de las mejores villanas de la historia, y el Comandante Espacial Travis, un soldado dedicado y despiadado.



La serie original ha sido editada en VHS y DVD.



El editor de habitaciones en acción. Esta es la cubierta de El Libertador, mostrando las cajas o *walkboxes*.

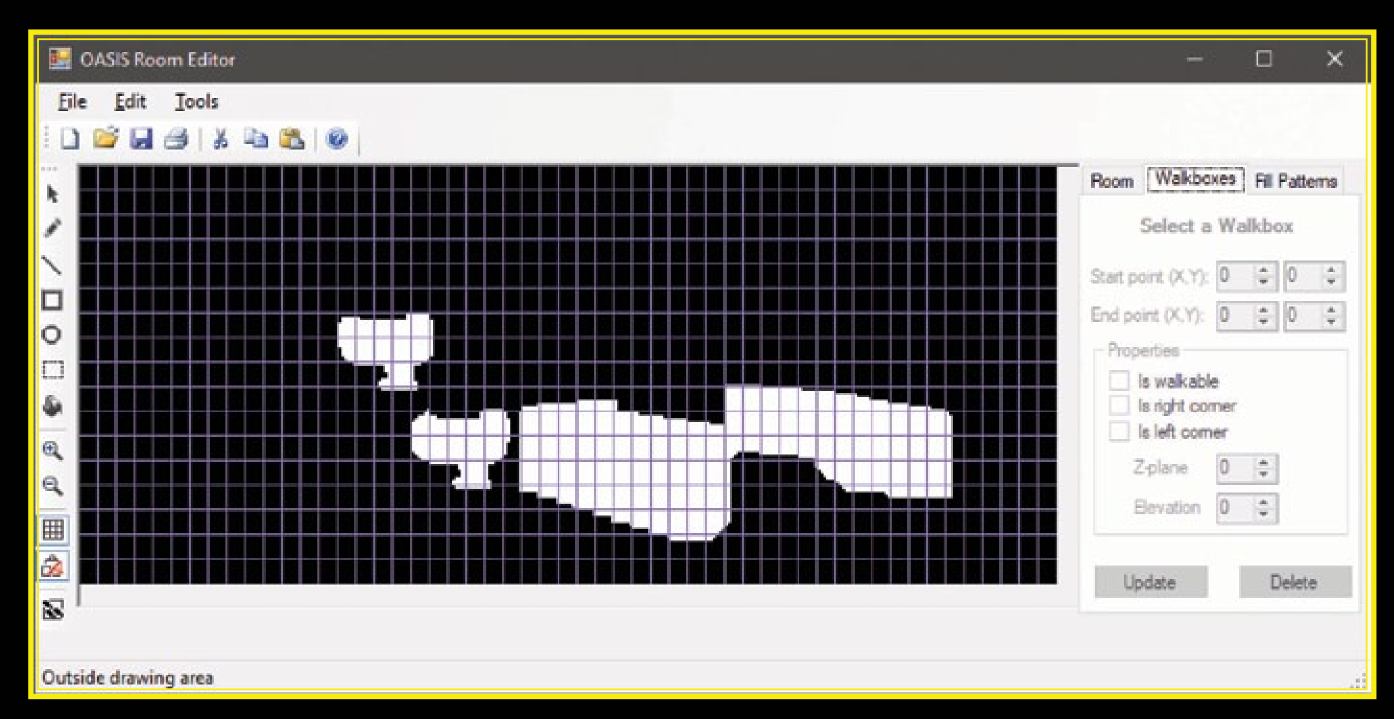
tuve que desarrollar también un lenguaje de más alto nivel que luego se traduciría al código de *script* que interpreta el motor. El traductor maneja una gramática sencilla, semejante al lenguaje C, y está escrito usando C# (aproveché para aprender un poco de ese lenguaje) y ANTLR4.

Por otra parte, no podemos utilizar sólo la memoria RAM del Oric. Es por eso que OASIS, al igual que SCUMM y que el resto de motores de este estilo, carga bajo demanda la información que necesita desde disco. Para hacer esto, todos los datos del juego están empaquetados en recursos, que se cargan cuando el motor lo solicita. Los recursos pueden ser de varios tipos. Por ejemplo, *scripts* de código, definición de una habitación, gráficos de un objeto, código de un objeto, paquetes con cadenas de texto, música, etc. A partir de aquí se utiliza una especie de gestor, que se encarga de cargar y liberar recursos de la memoria según sea necesario.

> **Casi desde el inicio tuve claro que quería implementar mi propio motor, a medida para el Oric (100% en ensamblador)**



Cuando el motor solicita un recurso, se busca en memoria y, si se encuentra, se aumenta su contador de referencias y se devuelve un puntero a él. Si no lo encuentra, se busca en disco y se carga en memoria sobre la marcha. Si no hubiese memoria libre, se realiza recolección de basura y compactación. En el disco los recursos se encuentran comprimidos para ahorrar espacio y se descomprimen sobre la marcha, gracias a la aplicación FloppyBuilder incluida en el kit de desarrollo del Oric: el OSDK. OASIS ocupa alrededor de 16K, más los datos que



Arriba, una de las máscaras de la habitación anterior, para la implementación de la profundidad. Estas máscaras se aplican o no en el dibujado, dependiendo del plano Z en el que se encuentre el personaje y que define la caja en la que se encuentra. Debajo, los personajes diseñados por jojo073.



se manejan durante el juego, dejando del orden de 33K para los recursos que se cargan de disco.

Para poder realizar los diseños de las habitaciones, tuve que hacerme un editor que imita el modo de vídeo del Oric y que contiene herramientas que permiten seccionar los gráficos en *tiles*, controlar el uso de memoria o editar las cajas o *walkboxes* (zonas por donde caminan los personajes y que permiten simplificar el proceso de búsqueda de rutas entre dos puntos, calcular el plano de profundidad de un personaje o añadir y quitar obstáculos).

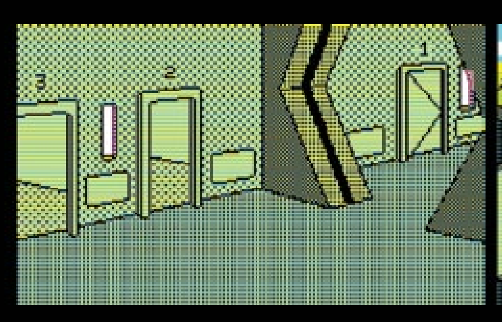
A principios de 2016 el motor ya tenía forma y mucha de su funcionalidad ya estaba programada, aunque quedaba mucho por hacer y pulir. Ya había decidido entonces la temática que quería para el juego. Viendo que a la gente le había gustado el juego basado en la serie *Espacio:1999*, se me ocurrió que quizás fuese una buena idea basarlo en otra serie de la época, también de culto en el mundo ci-fi: *Los 7 de Blake*, cuya primera temporada se emitió en España a principios de los 80.

El juego reproduce una versión adaptada de los primeros episodios, donde Blake descubre la verdad acerca de la Federación y junta a su grupo de anti-héroes. Muchas de las situaciones, enfrentamientos y diálogos son reproducciones de los de la serie, con ligeras adaptaciones. Mi intención ha sido siempre reproducir el ambiente y que los personajes fueran reconocibles. Si el jugador conoce la serie, debería sentir que la está jugando. Si no, que disfrute con el ambiente y los personajes, además de los puzles.

En ese momento, también, me tuve que enfrentar a algo que no había hecho antes: los gráficos. Soy un grafista horrible y me llevaba horas diseñar cada habitación, con un resultado más que cuestionable (sobre todo al principio, a todo se acostumbra uno). La mayoría de las veces buscaba a través de Internet modelos en imágenes reales, de películas o de otros juegos. Un ejemplo claro es el interior de la nave Londres. Me gustaron tanto los diseños del juego *Oo-Topos*, que tuve que usarlos como homenaje. Este punto quiero dejarlo claro: que no parezca que me atribuyo el diseño de gráficos que no hice.

Pero era incapaz de crear los personajes. Para las demos había usado diseños de otros, pero para el juego ya tenía que hacer algo original. Y no salía nada utilizable. Entonces tuve la suerte de que se ofreciera para hacer los diseños jojo073 (Jose A. González), un grafista impresionante del mundo del Amiga, para el diseño de los personajes, que quedaron realmente increíbles. Aun me tuve que pegar con los fondos y los objetos y algunas animaciones extra, pero con el tiempo fui cogiendo el tranquillo y me resultó más fácil.

El juego en sí está dividido en tres episodios. De esta manera se da al jugador una sensación de que va finalizando etapas y cubriendo objetivos según avanza la historia. Es un recurso que ya se usó en *The Secret of Monkey Island*, por poner un ejemplo.







A finales de 2016 ya estaba finalizado el primero, y en mayo de 2017 comencé con el último. Posee alrededor de 50 localizaciones diferentes y ocupa en disco casi de 240 Kbytes con la información comprimida. Podría haber sido mayor (de hecho, contemplaba el añadir un cuarto episodio), pero hay que terminar en algún momento y se me acababan las ideas. He intentado incluir puzles de todas las clases posibles (de diálogo, de máquina, de composición de objetos, etc.) y que fueran lógicos e interesantes. Para intentar conseguirlo me leí todo lo que cayó en mi mano acerca del diseño de puzles en juegos de aventuras. Pero también puse mucho empeño en la narración y en la historia. Creo que, en este tipo de juegos, es lo más importante.

También supe desde el principio que quería que ninguna acción del jugador le llevase a un callejón sin salida o a la muerte del personaje. El jugador, en mi opinión, tiene que tener la libertad de probar cualquier cosa, por absurda que parezca, y no avanzar en el juego con miedo de haberse dejado algo vital que le hará tener que volver a empezar.

Si en algo he puesto empeño es en intentar que el motor del juego y la interfaz de usuario no interfirieran con la experiencia del usuario, intentando siempre facilitarle la vida. Un ejemplo de esto surge debido a que el Oric no dispone de ratón, lo que hace el manejo del cursor con teclado o joystick un poco incómodo. En un encuentro de usuarios de informática retro en Asturias, Andrés de Pedro (htdreams), me propuso utilizar un sistema de atajos para simplificar la selección de la acción a realizar y no dudé en implementarlo. También fruto de ese empeño es la idea (sugerida por Mickael de nuevo) de que el juego autoguardase cuando fuera necesario, sin intervención del jugador. Es un toque de modernidad, que hace a *Blake's 7* más amigable. Que el juego sea para una máquina de hace más de 30 años no implica que no pueda incluir principios de diseño actuales. Que algunos usuarios comentasen que, durante el juego, habían casi olvidado que jugaban con un Oric (algunos, jugando con el emulador, dirigían su mano al ratón de manera inconsciente), es de las cosas que me han producido más satisfacción.

Hubo muchos detalles técnicos que solventar por el camino, incluyendo rascar memoria de donde ya no había, pero finalmente en octubre salió la versión 1.0, junto con todos los archivos necesarios para hacerse una edición física (etiquetas, manuales, etc.). Más o menos para la fecha que estimé cuando el proyecto comenzaba a perfilarse tras las pruebas iniciales. Más de dos años de trabajo. Y algo de lo más gratificante que he hecho. Solo espero que la gente lo disfrute jugándolo tanto como yo programándolo.

¿UN ORDENADOR CON TIRÓN?

La escena del ORIC quizás pase más desapercibida a los típicos usuarios de microordenadores españoles, por no haber sido un ordenador muy vendido en nuestro país, pero en Francia sí que mantiene un número de usuarios y de producciones interesantes: «En los 90 descubrí el trabajo de Fabrice Francés, creador del emulador Euphoric además de un montón de utilidades y documentación del ordenador, y al poco tiempo trabajamos juntos en Pinforic, un intérprete de aventuras de Infocom», comenta Chema. El código escrito en C por el diseñador no era muy efectivo, «prometí a Fabrice que aprendería ensamblador del 6502», añade. Luego vinieron otros juegos como *Space: 1999*, *1337*, *SkoolDaze* o *Oricium*, siempre contando con la ayuda de Fabrice, un referente en la escena que se centra sobre todo en los foros de Defence-force, administrados por Mickael Pointier, otro entusiasta del sistema. «Además de una fantástica persona, Fabrice siempre está dispuesto a echar una mano. ¡Cómo no le iba a dedicar un juego!».



En nuestro país el ordenador se anunció en algunas revistas especializadas, como es el caso de Tu Micro. Imagen: **museo8bits.com**



Algo no huele bien en Nueva Tierra, el lugar ideado por la Federación para que la humanidad vuelva a prosperar tras el desastre que ha sufrido nuestro planeta. Encerrado en una especie de ciudad aislada del entorno contaminado querodea a los seres humanos, Roj Blake sufre pesadillas y su instinto le indica que algo no marcha bien en la urbe. Las revelaciones de Ravella, una amiga, sólo hacen que todo empiece a cobrar sentido y, por ende, nos obligan como jugadores a descubrir qué se esconde tras la Federación y sus intenciones.

Episodio I: *The Way Back*

En la secuencia de inicio Blake tiene una pesadilla. Nos cuenta que su familia vive alejada en una colonia mientras él trabaja para la Federación en la Tierra. Pero está preocupado por ellos. Algo no marcha bien.

1. Ravella

Nada más comenzar, Blake nos dice que tiene una cita con Ravella, quien tiene noticias de su familia.

Tomamos el sándwich y la taza y abrimos el libro que tiene una página marcada. Salimos y nos dirigimos por el pasillo hacia la derecha hasta el vestíbulo. Allí nos espera Ravella. Hablamos con ella y obtenemos toda la información. Lo importante es que nos hable del libro y de que vamos a salir de la ciudad por una puerta para encontrarnos con alguien que tiene noticias de nuestra familia.

Tras la conversación Ravella nos entrega una llave de una taquilla de la sala de la puerta 2.

Vamos hacia allá y usamos la llave en la taquilla para obtener un sobre que abrimos. En él aparece una fotografía nuestra con gente que no conocemos en un lugar que no nos es familiar. Blake tiene un ataque. Sus recuerdos quieren aflorar.

Si volvemos a buscar a Ravella, ya no la encontramos, así que nos toca buscar la manera de acudir a la cita sin ella.

2. La puerta

Debemos buscar la manera de encontrar la puerta de la ciudad. Si examinamos los pósteres del pasillo vemos que en uno habla de que hay mapas de la ciudad en la sala de información. Vamos hacia ella (está en el extremo izquierdo) y hablamos con el hombre del mostrador. Cuando preguntamos por las salidas de la ciudad nos dice que esa información no puede dárnosla, pero nos da un contacto para conseguirla.

Nos vamos a la puerta 4 y hablamos con el hombre que está dentro, nos pide un dinero por la información, dinero que no tenemos, así que hay que buscar otro modo. Si examinamos la sala vemos que tiene colecciones de tazas con dibujos *frikis*; le damos la nuestra y nos la cambia por la información. Cuando nos pida el número de la salida es el de la página marcada del libro que nos dio Ravella (tal y como nos dijo). La 172.

Tomamos el mapa de la impresora y lo examinamos. Nos dice que la salida es accesible desde el conducto de ventilación de este nivel, al que podemos acceder por la puerta de servicio del hall.

La primera tarea consiste en localizar y hablar con Ravella

Si nos acercamos veremos que la puerta está vigilada por una cámara y, por tanto, no podemos usarla sin más.

3. La cámara

La cámara podemos desactivarla desde la sala de control. A estas alturas habremos notado que el guarda no está, así que podemos entrar, pero hay un técnico que no nos deja hacer nada.

Lo primero es mirar la cámara para obtener el código de la misma. Luego hay que librarse del técnico. Para ello primero iremos a la enfermería y le diremos a la enfermera que tenemos un estreñimiento terrible. Aunque huyamos del enema, nos dará un laxante que usaremos con el sándwich. Vamos a la sala de control y, cuando el técnico nos pregunte nos hacemos pasar por el encargado de cocina y le damos el sándwich.

Salimos y observamos la escena. El técnico se marcha con dolores



La primera parte del juego discurre en el interior de la ciudadela que supuestamente protege a los seres humanos del ambiente inhóspito del exterior.



Nuestra conversación con Ravella, una vieja amiga, aportará algunas pistas para continuar la aventura, pero también plantea un buen puñado de interrogantes nuevos. ¡La aventura acaba de empezar!



No recordamos nada, de manera que lo único que nos interesa es qué ocurre con nuestra familia. No imaginamos que nos quieren hacer líderes de la resistencia. De nuevo.



Al final del episodio I, logramos salir de la ciudad y encontrarnos con Bran Foster, pero todo ha sido una trampa. Nos observan desde una cámara de seguridad…

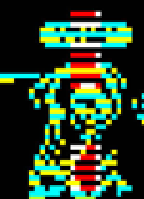
de barriga, pero el guarda entra en la sala a vigilar. Otro problema que resolver.

En la conversación anterior el guarda dice que fue a por un café, pero que la máquina no funcionaba porque se había atascado la moneda de una señora. Vamos y empujamos la máquina varias veces hasta que trague la moneda. Ya podemos sacar un descafeinado.

Si entramos ahora en la sala de control veremos que el guarda está dormido. Sin embargo se despierta cada poco a tomar café para intentar no volverse a dormir sin demasiado éxito, pero con el suficiente como para no dejar que nos acerquemos a la consola. Podemos intercambiar el descafeinado nuestro por su café (usar descafeinado con café) y ya no se despertará. Usamos la consola para desactivar la cámara.

4. La cita

Ya podemos entrar en el pasillo de servicio. Al fondo hay una rejilla que da al sistema de ventilación pero está atornillada a la pared. Si empujamos el sofá que hay en el hall encontramos una moneda pequeña que no sirve para la máquina de café, pero se puede usar para desatornillar la rejilla. Salimos por ella y observamos la cinemática del final del episodio.





Para salir de la celda en la nave Londres, haremos un pequeño fuego que haga saltar la alarma. Eso provocará que entren guardas en la celda lo que nos proporciona la oportunidad perfecta para escabullirnos.



Pero, de nuevo, las cosas no salen como esperamos y nuestro plan fracasa.



En homenaje a Eric en SkoolDaze, debemos construir un tirachinas para librarnos del robot con poderes telepáticos que guarda la nave Libertador.

Episodio II: Cygnus Alpha

Tras los eventos del episodio anterior nos encontramos encerrados en una celda en la nave Londres rumbo a la colonia penal de Cygnus Alpha. Es un sitio horrible donde no vamos a sobrevivir fácilmente. Debemos escapar.

1. La Londres

Miramos y hablamos con todo el mundo. Vila nos presentará al resto del grupo y Blake se irá haciendo una composición de lugar de sus opciones. En un momento dado podremos hablar con Avon y decir que tenemos el plan de secuestrar la nave Londres, si todos colaboran.

Lo principal es abrir la cerradura. Si le preguntamos a Vila por ella (Avon nos dice que él es el experto en cerraduras) nos dirá que son biométricas, pero que los guardas llevan una tarjeta para abrirlas por si falla el sistema. Nos dirá también que intentó quitarle la suya al guarda al principio, pero que lo que creyó que era la tarjeta resultó ser una batería de repuesto. Nos la entrega.

Miramos en la papelera y vemos papeles de caramelo de aluminio. Siempre podremos coger uno, así que se puede repetir la acción siguiente las veces que lo necesitemos. Usamos la batería con el papel de aluminio para producir un pequeño fuego que haga saltar la alarma.

Entran dos guardas, uno queda atrás con el arma vigilando mientras que el otro se lía con la alarma. Tenemos el tiempo justo para hablar con Jenna (ella nos dijo que podría intentar usar sus encantos con un guarda para ayudar en la fuga) quien entretendrá al guarda más cercano mientras Vila roba la tarjeta al otro.

Tras esto usamos la tarjeta en el cierre y Blake y Avon salen. Observamos la cinemática de cierre de esta parte.

2. El Libertador

El plan fracasa y todos vuelven a las celdas. Pero la suerte se alía con nosotros y la Londres, tras haberse salido de la ruta debido a todo el jaleo, se encuentra con una nave alienígena que parece abandonada e inutilizada. El comandante y el piloto deciden enviar a Blake, Avon y Jenna a examinar si hay peligro de enviar gente a abordar la nave, movidos por la codicia.

Es nuestra oportunidad. Nos dirigimos a la cubierta y encontramos una especie de robot flotante que utiliza un ataque mental para inutilizar a Avon y a Jenna. Con nosotros el ataque falla debido a los tratamientos a los que nos han sometido y eso nos da una oportunidad.

Nos ordenan explorar una extraña nave alienígena. ¡Nueva oportunidad para escapar!

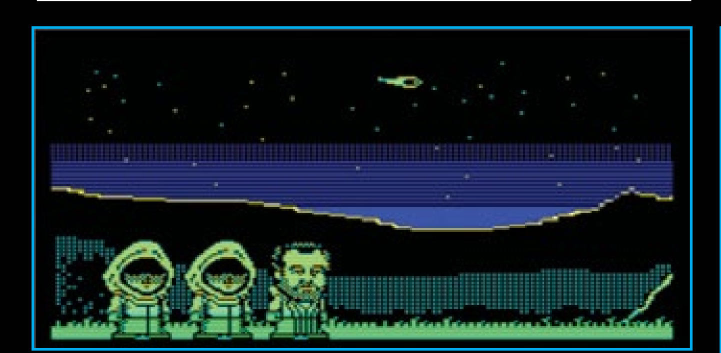
Nos dirigimos al taller. Ahí tomamos la llave inglesa y las tijeras. Con la llave inglesa desmontamos un trozo de la tubería de la pared en forma de Y. Con las tijeras iremos a la bodega de carga y cortaremos un trozo de los amarres elásticos de la carga. Si usamos la banda elástica con la tubería construimos una especie de tirachinas, pero nos hace falta un proyectil.



Las armas alienígenas, icónicas de la serie, no podían faltar. Mejor llevar siempre una encima.



Las pulseras permiten que Avon nos teletransporte a nuestro destino. En este caso, la superficie del planeta Cygnus Alpha.



El planeta Cygnus Alpha es un sitio inhóspito donde el loco Vargas gobierna con mano de hierro y ha creado un culto fanático para controlar a los presos que llegan periódicamente.



El disfraz no nos sirve para entrar en el edificio, pero el monje que sale se da cuenta de que ha oscurecido y pone un farol en la puerta, que nos hace falta para adentrarnos en la cueva. «Para no temer a las grues», dice. La grue es una monstruo que acecha en la oscuridad y que se hizo muy popular por aparecer en el juego Zork de Infocom. Cuando entras en una zona oscura sin luz el juego comentaba: «It is pitch black. You are likely to be eaten by a grue».

Volvemos al taller y usamos el lavabo. Si volvemos a examinarlo vemos que drena lentamente, y que algo debe atascar el desagüe. Tomamos las tenazas y las usamos con el lavabo para obtener una bola de acero de un rodamiento. Ya tenemos proyectil. Volvemos al puente.

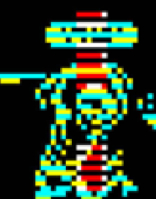
Tenemos que usar el tirachinas con el robot bola y acertarle justo en el único ojo que tiene mientras gira. No es un problema porque sí. Tras varios intentos no lo conseguimos, Blake pierde la paciencia y lo hace por sí solo.

El robot explota y liberamos a Jenna y Avon. Vemos la cinemática donde el equipo toma el control de 'El Libertador' y despierta a su IA, Zen.

3. Cygnus

El equipo escapa con la nave, pero para sorpresa de Avon y Jenna, Blake decide ir a Cygnus Alpha a rescatar al resto del equipo. Contemplamos la cinemática de introducción a esta parte en la superficie de Cygnus.

Estamos en la órbita del planeta. Nos dirigimos al pasillo trasero, a la sala de teleportación. Allí Avon nos





Vargas nos ha seguido y, en su delirio por conseguir dominar con su religión el universo entero, nos amenaza para que llevemos la nave de nuevo a Cygnus Alpha. Tenemos el tiempo justo para empujarle dentro de la cabina de teletransporte y que Avon lo envíe al espacio.



En el Episodio III, para poder entrar en la antigua base, debemos resolver este puzle con las palancas y encender los cuatro indicadores. El orden en el que se utilicen es importante.



El juego está lleno de diálogos sacados de la serie, la cual era famosa por su sentido del humor e ironía. Aquí el diálogo dice:
Avon: Los manejas con mucha habilidad.
Blake: ¿Tú crees?
Avon: Pero una muerte será suficiente.
Blake: Entonces deberías tener cuidado. Sería irónico que fuese la tuya.

explica cómo funciona el asunto. Tomamos una pulsera para nosotros y varias más para el resto. También tomamos un arma alienígena de la armería que está justo encima. Si no lo hemos hecho antes, volvemos al taller para tomar el aerosol antibichos, que nos hará falta.

Volvemos a la sala de teleportación y entramos en la cabina. Ahí usamos la pulsera para ir a la superficie del planeta. Podemos teleportarnos al planeta y al Libertador las veces que queramos, si hubiésemos olvidado alguna cosa.

Aparecemos al lado de un precipicio. Si miramos nos dice que un poco más abajo hay un saliente. Para bajar necesitamos hacernos con una cuerda y atarla al árbol. Caminamos a la izquierda y nos encontramos el cadáver de un pobre hombre atado a un madero. Usamos el aerosol para eliminar los bichos y tomamos la cuerda.

Podemos volver a la derecha y usar la cuerda en el árbol para poder luego bajar por ella al saliente. Ahí vemos la entrada a una cueva, pero está demasiado oscuro para entrar.

Si caminamos desde el precipicio a la izquierda acabamos en una edificación de piedra. Podemos observar o intentar usar la puerta pero nos indicará que hay gente dentro y que no es buena idea entrar por aquí.

Vamos más a la izquierda y encontramos ropa tendida. Si la cogemos nos disfrazamos de monje, lo justo para poder volver a la puerta e intentar entrar. Aunque sale otro monje que nos impide entrar hasta que se acabe nuestro turno, tras la conversación coloca una lámpara en la pared. La cogemos y volvemos a la cueva.

Atravesamos la cueva y llegamos a una entrada trasera cerrada por una verja. La polea se puede usar para levantar la verja, pero falta el tope y, en cuanto la soltamos, se cierra. Usamos el arma alienígena (que parece un rizador de pelo o un tope de polea) para atascar la cadena y poder entrar.

Tras la cinemática donde el Sacerdote Suremo (Vargas) averigua que hay intrusos, aparecemos en las celdas. Damos las pulseras a Vila y Gan y usamos la nuestra para teleportarnos todos al Libertador.

Pero no vamos sólos, Vargas se ha hecho con una pulsera que perdimos y nuestra arma, y aparece en la sala amenazando a todo el mundo. En un momento dado Vargas ordena que la nave sea llevada de nuevo a Cygnus y tenemos la oportunidad de empujarlo de nuevo dentro de la cabina del teletransporte, para que Avon, siempre atento, lo teleporte al espacio.

Episodio III: Los Siete

Ha pasado un tiempo y, como nos cuenta la cinemática, Blake y su grupo han empezado a hacer de las suyas. Servalan tiene una cita con Travis y averiguamos que hay un plan para atraparlo de una vez.

1. Ravella, otra vez

La escena se traslada al Libertador donde Gan cuenta a Blake que ha interceptado una transmisión que indica que la Federación ha trasladado a Ravella a su base de Centero, donde la interrogarán y eliminarán. Blake decide ir a rescatarla, pese a la oposición de Avon.

Avon nos cuenta que la base está apantallada contra escáneres, así que no nos puede teleportar



Debemos asegurarnos de leer bien todos los garabatos, porque contienen los santo y seña que se necesitarán más tarde. En la versión en español todos ellos están sacados de los tebeos de Mortadelo y Filemón.



Cuando el guarda se va a limpiar el café que le tiramos por encima, se deja la sesión en la terminal abierta y podemos echar un vistazo a sus mensajes. El ordenador es un Mac clásico.

al interior y Jenna nos cuenta que conocía un grupo que operaba en Centero y que tenía una guarida desde la que accedían al interior de la base. Blake decide entrar por ahí y Avon le entrega a Jenna un transpondedor para tener una señal a la que fijar el teletransporte incluso cuando estemos en el interior.

Nos teleportamos al planeta y Jenna nos lleva cerca de la entrada a una cueva al otro lado de un pantano, pero no hay puente para cruzar. Volvemos a la izquierda a la pantalla donde aparecimos y cogemos unos maderos que hay en el suelo. Volvemos a la pantalla del pantano y usamos el madero con la piedra que asoma más cercana. De esta manera el madero hace de puente y podemos cruzar sobre las piedras. Entramos en la cueva.

Es la entrada oculta a la guarida, pero la puerta está cerrada. No hay energía y no podemos usar los controles de la derecha. En la bahía de carga del Libertador hay una compartimento con células de energía de repuesto. Podemos teleportarnos allí, si es necesario, tomamos una y la usamos en los controles. Ahora podemos emplearlos para abrir la puerta. Nos aparece una pantalla con 4 palancas y cuatro señales luminosas que están apagadas. Hay que buscar la combinación correcta que pone los cuatro indicadores en OK (el orden es empujar la tercera, luego la segunda y finalmente la cuarta). La puerta se abre y Jenna nos guía hasta un túnel circular en el que hay una puerta para entrar en la base. La abrimos y observamos la cinemática.

2. La base

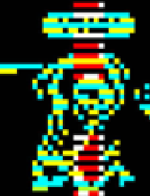
Blake y Jenna entran en la base y van a dar a un pasillo. Ambos se ocultan en la primera sala, que es una sala de servicio. El resto de las habitaciones son una lavandería (donde nos atiende un robot), una sala común (donde hay un guarda) y un baño. Al final del pasillo está el acceso al bloque prisión, pero hay un guarda que no nos deja pasar.

Durante la aventura nos ponemos en la piel de algunos personajes de la serie



Otro de los diálogos sacados de la serie aparece si, tras venir a hackear el reloj para confundir al guarda, hablamos con Vila.
Vila: Voy a ser un gran *handicap*. Tengo un síndrome; miedo a los espacios cerrados. Tiene un nombre...
Jenna: ¿Cobardía?

Lo primero es librarse del guarda de la sala común. Tomamos la taza de la cafetera y vamos al baño. La llenamos de agua y volvemos a la sala. Usamos la taza con la cafetera y hacemos un café. Usamos el café con el guarda que está al ordenador y se lo tiramos "accidentalmente" por encima. El guarda se va a limpiar y podemos acceder al ordenador, donde podemos leer un mensaje que le llega en ese momento: la lavandería informa de que ya tiene su uniforme de repuesto listo y nos da un código para recogerlo.





Para terminar de engañar al guarda y que se vaya, tenemos que acertar con el santo y seña. Nos pedirá completar tres diferentes y tenemos que elegir las respuestas correctas.



En principio no encontramos a Ravella, pero sí a Cally, la última del equipo de Blake. Cally es una guerrera telépata del planeta Auron.

Nos vamos a la lavandería y recogemos el uniforme. Vamos hacia la izquierda por el pasillo hasta llegar al guardia que nos impide el paso a la zona de celdas. Podemos vestirnos con el uniforme y acercarnos a hablar con él. Nos va a decir que tiene prohibido que nadie acceda al bloque prisión ni al terminal. La idea es convencerle de que nos toca relevarle en la guardia, pero nos indica que aún falta una hora señalando el reloj de la pared, que marca las 7:02.

Con esta información volvemos a la habitación de servicio y hablamos con Jenna, quien nos sugiere que Vila o Avon pueden ayudar. Observamos la cinemática donde Blake llama al Libertador y vienen Vila (tras protestar) y Gan para echar una mano. Blake le dice a Vila que necesita interferir la señal del reloj maestro para adelantarlo y él contesta que puede hacerlo con el transpondedor. Se lo pide a Jenna y lo hace. Volvemos donde el guarda. El reloj marca ahora las 8:02.

Al hablar de nuevo con el guarda y decirle que venimos a reemplazarle, nos dice que de acuerdo, pero que debemos darle el santo y seña. Éstos son pareados y para obtenerlos debemos ir de nuevo al lavabo y leer todos los mensajes que están escritos por las puertas. El guarda nos va a preguntar por tres diferentes y la elección de la respuesta es fácil, porque sólo rima una. Eso sí, tenemos que asegurarnos de haberlas encontrado todas, porque si falta una nos la preguntará fijo.

Tras esto el guarda se larga y nos quedamos solos.

3. Cally y la trampa

No sabemos dónde está Ravella, así que examinamos el terminal, sólo para darnos cuenta de que no aparece su nombre. Habrán usado un código o una clave. Estamos atascados pero en ese momento una voz resuena en nuestra cabeza.

Es Cally, Auronar y, por tanto, telépata pidiendo ayuda y diciéndonos que está en la celda B-3. Vamos al pasillo B y abrimos la puerta 3, lo que no presenta ningún problema. Aparece Cally. Tras las presentaciones de rigor, Cally nos dice que sabe dónde está Ravella, porque acaban de traerla y les ha oído. Cally se va a la celda de al lado y la abre. Ravella sale. La hemos encontrado por fin.

Sin embargo, las cosas se complican, porque Ravella desconfía de Cally y, a su vez ésta nos advierte, telepáticamente de que algo no va bien y que Ravella no es humana. Ambas se acusan mutuamente y nos piden que eliminemos a la otra.

En este punto debemos decidir a quién disparar con el arma alienígena. Si disparamos a Ravella, hay una explosión y su cara se quema, dejando ver su interior



Ravella y Cally se acusan mutuamente de ser del bando de la Federación. Podemos elegir disparar sobre cualquiera de ellas. Aunque la escena resultante es diferente, el resultado final es el mismo. Ravella era un robot y no nuestra amiga, la cual está ya probablemente muerta. Todo es una trampa.

El desenlace está cerca, pero queda algún giro inesperado



Sólo un miembro del equipo está libre: Avon, quien siempre ha sido crítico con Blake y todo el juego ha estado enfrentándose con él y queriendo abandonarle. Pero a la hora de la verdad decide ayudar. Bajo nuestro control, usa sus habilidades para conseguir conectar el aire acondicionado (que puede manejar Zen) con los controles del teletransporte (que no puede manipular Zen directamente), y así bajar a la superficie a rescatarnos.

robótico. Si intentamos atacar a Cally, ésta se acerca rápidamente a Ravella y le arranca la cubierta de su cabeza con idéntico resultado.

En ese momento entran Travis y los guardas y nos arrestan.

La escena se traslada a bordo del Libertador. Avon es informado por Zen de que se acercan 2 interceptores de la Federación. Lo que sospechaba Avon, es una trampa; inmediatamente ordena a Zen maniobrar a la sombra del planeta para salir del rango de los interceptores y pregunta por sus posibilidades de sobrevivir si se marcha con el Libertador él solo.

Al final decide rescatar al resto del equipo.

4. El rescate

Pasamos a controlar a Avon. El problema es que no podemos usar el teletransportador sin alguien que lo opere. Tenemos que idear algo. Hablando con Zen, él mismo nos da la pista de que puede controlar otros sistemas, como el aire acondicionado, pero no el teletransporte.

Nos dirigimos a la bahía de carga y tomamos el dron estropeado. Nos lo llevamos al taller y lo usamos con el equipo que es una estación de reparaciones de aparatos electrónicos. Blake no sabe usar estas cosas, pero Avon sí, y consigue construir un relé (o contacto) que se puede operar mediante un transmisor remoto. Vamos a la habitación de Zen y usamos el transmisor con sus controles, de manera que se activa con el indicador del aire acondicionado. Nos dirigimos ahora a la sala de teletransporte y usamos el relé remoto con la consola de operación, para que cierre el mando del transporte cuando le llegue la señal.

Sólo falta tomar un brazalete y un arma (más vale prevenir) y con todo ello nos metemos en la cabina. Pedimos a Zen que encienda el aire acondicionado y el teletransporte se activa y aparecemos junto al transpondedor, en la habitación de servicio. Tomamos el transpondedor (para poder teleportarnos al Libertador de nuevo) y nos vamos directamente a las celdas y buscamos a Blake. Según entramos oímos voces provenientes del bloque B. Nos dirigimos a él, entramos y nos encontramos con que están todos atrapados y encañonados por Travis y sus hombres. Travis está a punto de disparar y sólo podemos hacer una cosa: adelantarnos. Usamos el arma alienígena con Travis antes de que dispare a nadie y evitamos que acabe con Cally.

Contemplamos la cinemática del final y ya tenemos al equipo completo.

Créditos y fin... ¿o no?

Por: Chema Enguita



Tras disparar sobre Travis para evitar que mate a nadie, Avon teletransporta a todo el grupo de nuevo al Libertador.

PROMESAS INCUMPLIDAS

De un tiempo a esta parte el *crowdfunding* (o micromecenazgo) se ha convertido en una de las fuentes de financiación más poderosas para sacar adelante proyectos de videojuegos. Una oportunidad para obtener el dinero de aquellos que desean un determinado videojuego para disfrutar, y esos otros que quieren precisamente producir el videojuego de sus sueños. Más o menos independientes, más o menos profesionales, la historia de Kickstarter, Indiegogo, Verkami, etc. está trufadas de campañas que se quedaron por el camino o que no cumplieron lo prometido. Aquí os dejamos con algunas de ellas...



THE 90'S ARCADE RACER

Un caso realmente flagrante de mala comunicación, contratos bajo cuerda y conversaciones en las sombras. Nicalis no es precisamente una editora que se caracterice por su transparencia, y seguramente algo tuvo que ver esto con el juego de Anthony Pelekanos. ¿En el olvido y enterrado desde que superó la campaña de Kickstarter por su propia mano, o reconvertido con otro nombre esperando a salir a la palestra?

Empecemos por el principio: A principios de 2013 apareció el proyecto en Kickstarter con el objetivo de buscar financiación con el que sacar adelante este juego de carreras poligonal de colores saturados y jugabilidad arcade claramente influenciado por los clásicos de Sega y Namco. La meta era relativamente baja, y los objetivos muchos (ordenadores, dispositivos móviles e incluso Wii U). Evidentemente se llegó, —y superó— el objetivo inicial, habida cuenta de las credenciales que presentaba el juego y la sensación de que la producción estaba bastante adelantada en el momento de publicación de la campaña.

Sin embargo, en los siguientes meses parece que Nicalis se acercó al creador y llegaron a algún tipo de acuerdo para la edición y distribución del juego. Se anunciaron nuevas características y una mejoría general del conjunto, sobre todo en lo jugable. A partir de aquí todo fue cuesta abajo: no se cumplieron fechas, no se hicieron anuncios oficiales, y el silencio como respuesta fue lo habitual para todos aquellos mecenas que apoyaron en su momento el proyecto. Incluso comenzaron a surgir rumores de que Anthony se había desvinculado y comenzaba un nuevo proyecto por su lado en Steam (*The TakeOver*). Los últimos comentarios en la página de Kickstarter datan de noviembre de 2015. Nicalis por su parte ni siquiera mostraba su juego en su anterior caótica e ineficaz página web, y no contestaba a las preguntas referidas en redes sociales o en la propia página de Kickstarter.

A mediados de 2016 otras informaciones sugerían que el juego se había cancelado definitivamente e incluso unas imágenes mostraban el mismo título con cambio de nombre mostrado en algún tipo de evento privado organizado por la editora como anticipo de sus juegos. Desde ese momento pasaba a llamarse *90s Super GP*, y tiene prevista su salida en algún momento del año 2018 para PS4, Steam y Switch; siempre según la web de Nicalis. Sea como fuere, el juego se encuentra en una especie de limbo, sin una posición clara, y todos los que apoyaron la campaña esperan al menos una respuesta oficial de lo que ha ocurrido, aunque parece que algunos han recibido de vuelta el dinero invertido en el proyecto.





El juego podrá haber cambio de nombre, pero han pasado ya 5 años desde su anuncio y sigue sin saberse nada. En la imagen, un evento de Nicalis para promocionar sus juegos.

grado de disgusto: 3/5

Estamos huérfanos de juegos arcade de conducción como mandan los cánones, y el proyecto es innegable que transmitía muy buenas vibraciones. Los que peor lo han pasado fueron los mecenas del invento, algunos de los cuáles no han visto de vuelta su dinero tras haberse concretado una devolución del mismo.



¿dónde están ahora?

Tyrone Rodríguez (Nicalis): Sigue editando juegos independientes y obteniendo un buen rédito gracias al esfuerzo de tipos como Edmund McMillen o Daisuke Amaya. Las malas lenguas dicen que compró los derechos de ***90 Arcade Racer*** y que espera el momento apropiado para darle salida convenientemente transformado.

Anthony: Sin dar explicaciones (algunos hablan de algún tipo de acuerdo entre ambas partes para no decir ni pío), Anthony superó una campaña de *greenlight* en Steam y está desarrollando el *beat-'em-up* ***The TakeOver***. Seguramente evitó el *crowdfunding* por la mala fama que podría generar en esta nueva andadura.

COLECO CHAMELEON

La historia de esta máquina que rescataba la carcasa de Jaguar a partir de los moldes originales que se usaban en consultas de dentistas (¡aquí no se tira nada!), es digna del mejor culebrón venezolano.

Lo que en un principio parecía una muy buena idea sobre el papel, que se intentó hacer realidad anteriormente con el nombre de Retro Videogame System (Retro VGS), se ha convertido en uno de los fiascos más grandes de la historia retro en Internet, y es que desde que comenzaron las sospechas —fundadas— tras mostrar un prototipo en la feria del juguete de Nueva York de 2016, todo fue cubriéndose de un fango muy pringoso.

Ideada como una máquina nueva con concepto de consola viejuna (soporte cartucho, nuevos juegos y conversiones de otros; uso de una FPGA...), el invento fracasó en dos ocasiones a finales de 2015; primero en Kickstarter y luego en Indiegogo, cuando era conocida como Retro VGS. El equipo formado por Mike Kennedy, Steve Woita y John Carlsen decidió tomarse un tiempo, analizar las razones del relativo fracaso e intentarlo de nuevo más adelante reorientando el producto. Quizás fueran los casi dos millones de dólares que pedían sin demostrar realmente nada, puede que el nicho de mercado es más pequeño del que esperaban, o quizás los 400 dólares que pedían por máquina era pedir demasiado. En cualquier caso la campaña se canceló con apenas un 4% recaudado del mínimo pedido.

Tras unas semanas en las sombras, y con Carlsen ya fuera de escena, fue entonces cuando surgió la colaboración con los propietarios de la marca Coleco y rebautizaron el producto como Coleco Chameleon, una máquina dirigida a los amantes de los videojuegos retro que en teoría podría reproducir juegos para sistemas clásicos (al menos Coleco, Atari y SNES), así como juegos 'modernos', creados para el sistema. El soporte cartucho seguía siendo el elegido para la máquina, por cierto. Pero habría que esperar a la feria del juguete de Nueva York de 2016, ya que el equipo de diseño decidió mostrar su prototipo allí, al tiempo que anunciarian los pormenores y fecha de una nueva campaña de Kickstarter. Mike Kennedy en estado puro vendiendo humo.



Durante la feria algunos avispados visitantes se dieron cuenta que la parte trasera de la supuesta nueva consola coincidía exactamente con una SNES JR. Mike diría en los foros de AtariAge tras unos meses que silencio, que desconocía completamente ese hecho, y que el supuesto ingeniero que había preparado este prototipo solo le comentó que mantuviera oculta precisamente la parte posterior del aparato, pero no adelantemos acontecimientos. Tras la feria, los creadores de la máquina decidieron publicar algunas imágenes en su página en Facebook para tratar de desmentir las sospechas sobre el sistema que se habían originado y, entre estas imágenes, una que sería la perdición de Kennedy que mostraba el susodicho prototipo con la carcasa de plástico transparente. Poco podrían esperar que, tras una excelente labor de investigación en los foros de AtariAge, se descubriera que la placa que se podía apreciar en las imágenes se trataba en realidad de una tarjeta capturadora PCI, no de hardware nuevo, una FPGA o algo similar. Rápidamente las imágenes desaparecieron de la página en Facebook, pero ya era demasiado tarde y la máquina iba cuesta abajo y sin frenos.

Los dueños de la marca Coleco se desmarcaron rápidamente y emitieron un comunicado oficial en el que advertían que pedirían explicaciones para descubrir si el supuesto hardware que se estaba produciendo bajo su nombre era en realidad lo que

se esperaba de él, y si no fuera así darían por cerrado el acuerdo, mientras que en la escena retro norteamericana comenzaron las especulaciones y discusiones en torno a la figura de Mike y sus proyectos. En abril de 2016 el exeditor de la revista RETRO Video Game Magazine daría la cara por fin con un buen puñado de excusas que prácticamente nadie creyó. Su intención era echarle la culpa al creador del hardware, un tal Sean Robinson del que llegaría a decir que era un delincuente con algunas causas a sus espaldas. Delirante.

Al final nos queda una máquina que prometía ser una nueva consola con soporte cartucho y siguiendo los estándares de los 90 que se quedó sólo en la carcasa, una buena cantidad de mentiras y gran parte de la escena curada de espanto. Seguramente nunca sepamos toda la verdad y si Kennedy actuó realmente de mala fe o fueron las circunstancias y los engaños lo que le llevó a todo esto, pero el daño ya está hecho, en su figura y en la de la revista, cuyos derechos fueron comprados por Eli, de Piko Interactive, este verano.

Parece que esta foto de familia no va a ir directa al album de recuerdos de ninguno de los integrantes del proyecto.



Esta imagen comparativa acabó definitivamente con la poca credibilidad que le quedaba al equipo de la Coleco Chameleon. A la derecha la tarjeta capturadora de cámaras de seguridad que se puso dentro de la carcasa de plástico transparente del prototipo.

¿Cogieron de pardillo a Kennedy, no supo gestionar la situación y se le fue de las manos, o realmente fue todo un ardid truncado al final?

grado de disgusto: 3/5

Lo cierto es que en Europa no llegó a calar mucho la idea, y casi desde el principio las sospechas eran fundadas, pero, ¡hey!: ¿no molaría una nueva consola de estilo *viejuno* con cartuchos?



¿dónde están ahora?

Mike Kennedy: Posiblemente debajo de una piedra, esperando a que nadie le reconozca cuando vaya a por una SNES mini.

John Carlsen: Su pasado con Iguana y Altera (conocido fabricante de FPGA) seguramente le valieron para verle las orejas al lobo y salir escopetado tras el fracaso de la segunda campaña de *crowdfunding*. ¿Un tipo listo; o también un listillo?

Steve Woita: Vivir de las rentas de títulos como *Kid Chameleon* (lo que son las casualidades, ¿no?), no parece suficientes, así que Steve de vez en cuando aparece en Twitter mientras tiene dejada de la mano de dios una web oficial que parece sacada de los 90.

Sean Robinson: ¿Entre rejas?

¡ESTO ES UNA FPGA!



¡Mi reino por una FPGA!

Las FPGA es un hardware especial que permite reorganizar sus entradas lógicas internamente para simular un hardware determinado. Esto, que en un principio proporciona una versatilidad prácticamente inimaginable, y que se ha usado con éxito en productos como el ZX-UNO, también resulta ser un problema si se quieren simular sistemas medianamente complejos que exijan mucho espacio (físico) y memoria. De hecho, según Carlsen, fue la causa del aumento disparatado de precio de la Retro VGS cuando pasó de unos 100 € a los más de 300 al arrancar la campaña de *crowdfunding*. «Si quieres una FPGA que permita simular una NeoGeo, por ejemplo, tendrás que gastarte mucho dinero y en definitiva es un gasto innecesario teniendo la emulación sobre otro tipo de hardware como alternativa mucho más viable», comentaba en una entrevista.

SINCLAIR VEGA PLUS

Si el culebrón de la Coleco Chameleon os ha sabido poco, preparaos, porque el del Sinclair Vega + tampoco se queda atrás.

El producto avalado por Sir Sinclair y producido por Retro Computers Limited (RCL), continuación espiritual de aquel mando cuadradote que sirvió para consolizar oficialmente de alguna forma al Spectrum y sus miles de juegos, nació otra vez como campaña de *crowdfunding* en Indiegogo, una plataforma que a estas alturas seguramente vea en proyectos relacionados con los videojuegos de gran escala con cierto resquemor, —nosotros no les culparemos de ello.

El éxito de la campaña fue rotundo, y se recogieron nada menos que 512.000 libras, muy por encima de las modestas 100.000 que se pedían como objetivo mínimo. ¿El proyecto?; una versión portátil con pantalla incorporada del Vega, oficial y con la marca Sinclair. El sueño húmedo de muchos amantes del retro que peinan canas. Pero los problemas no tardaron en aparecer, y en esta ocasión no se iba a quedar únicamente en tejemanejes en redes sociales y foros relacionados con el retro. No; el Vega se convirtió en asunto nacional con la BBC de por medio y un buen puñado de mecenas mucho más que irritados.

La liebre saltó cuando en marzo de 2017 Indiegogo decidió cerrar la campaña unilateralmente (se dejó abierta tras su finalización oficial para que todo aquel despistado pudiera adherirse a la misma)

Los asistentes (algunos desarrolladores conocidos) a un evento celebrado en torno a los Oliver Twin y sus creacione, pudieron probar algunos prototipos de la máquina. Lo que no sabemos es lo que estaban viendo en pantalla: ¿un capítulo de Benny Hill?

por problemas de opacidad con todos aquellos que apoyaron la campaña, los cuáles no tenían apenas información sobre lo que se estaba cociendo en las oficinas de RCL y habían sufrido varios retrasos en la fecha de publicación del invento. Promesas incumplidas, ¿os suena? La BBC y otros medios britá-



Está claro que a Sinclair le encanta el riesgo. Conducir el C5 sin protejerse del gélido aire invernal británico no es cosa buena, como dirían nuestras abuelas.

nicos generalistas se hicieron eco y la mecha de la bomba se acortó increíblemente pillando de por medio a los pobres usuarios, pero es que además el medio informó que había sufrido amenazas por parte de Retro Computers a sabiendas de que iban a publicar la información de que la campaña se cerraba por los susodichos problemas de transparencia.

El lío estaba servido, y David Levy, uno de los directores de RCL trató de convertirse en víctima de todo aquel desaguisado enviando a sus abogados al contraataque y respondiendo a las acusaciones con otro comunicado: «Retro Computers Limited está sufriendo una persecución violenta increíble, y pedimos que Leo Kelion y la BBC no publicase una información que creemos no es correcta y que pondría dañar a los consumidores, alarmarles o provocar pánico». El grado de paranoia fue creciendo en las siguientes semanas, y líos entre pérdidas de dominios web, *hackers* suizos, grupos de Facebook privados, *tuits* desde la sombra mostrando movimientos bancarios, autores de viejos juegos exigiendo los pagos por los derechos de sus creaciones, y la sensación de que todo se desmoronaba como un castillo de naipes. Todo esto no hizo si no poner aún más nerviosos a esos usuarios que aún aguantaban estoicamente a que apareciese por fin la prueba irrefutable de que la consola existía más allá de las actualizaciones de marzo de 2017 —a partir de ahí nuevo silencio— más allá de burdas excusas pidiendo paciencia e informando que iban a mejorar ciertos componentes de un hardware que aún ni siquiera se sabía si existía.

En mayo de 2017 se supo que RCL tenía que pagar a Paul Andrews y Chris Smith, antiguos directores de la compañía, más de 52.000 libras en concepto de costas por los juicios que tuvieron lugar para impedir que les despojaran del 50 por ciento de las acciones que atesoraban en la compañía. En verano se publicó otra información inquietante referida a la empresa, y es que tras un retraso en la entrega de sus datos fiscales, se filtra que en las cuentas de Retro Computers Ltd no aparecen por ningún sitio esos cientos de miles de euros de los mecenas.

Parece que en RCL hayan decidido apostar por el surrealismo y la mala praxis, como si la experiencia con la primera campaña del Vega no hubiera sido suficiente.

Pero los problemas no se habían terminado aún para RCL, pues a principios de febrero algunos medios británicos informaban que Rob Morton ganó una demanda y tendrían que devolverle el dinero adelantado en la campaña de mecenazgo, al tiempo que Indiegogo amenazaba con iniciar una auditoría sobre la empresa a finales de mayo de 2018 si no entregaban los productos a los mecenas antes. Mientras, Levy y el resto de la cúpula de RCL se hacen los suecos, y los diarios sensacionalistas británicos se sigun frotando las manos.

grado de disgusto: 5/5

El cachondeo y la opacidad con que Retro Computers ha llevado esta campaña son solo comparables a lo que ocurre en Pyongyang. Lo peor de todo es la incertidumbre de los 5.000 mecenas que participaron en la campaña. Lamentable.

¿dónde están ahora?

Paul Andrews y Chris Smith: Antiguos dirigentes de la empresa, seguramente estarán dando palmas con las orejas disfrutando en algún lugar de la selva tropical de Sabrewulf, esperando cómodamente a que les den lo suyo. ¡Otros tipos listos!

Sir Clive Sinclair: Recientemente se ha separado de su segunda esposa tras siete breves pero intensos años. Una enfermedad agravada lo tuvo postrado en el hospital durante unos cuantos meses, así que imaginamos que la jovencita mujer de Clive se hartó un poco de visitar a los matasanos con todo lo bueno que ofrece la capital inglesa. ¡Ay!

David Levy: La historia de este amante del ajederez y la IA es tremenda. Quizás se encuentre escribiendo la segunda parte de su libro *Amor + sexo con robots*; toda una declaración de intenciones.

BROKEN AGE

El juego de Double Fine es el caso perfecto para entender como funciona Kickstarter, cuáles son los riesgos del sistema, y que ocurre cuando las previsiones y el proceso de producción no están en manos de un tipo frío y calculador que sólo ve cifras, sino en alguien apasionado y un jugón como pueda ser el diseñador de aventuras míticas como *Full Throttle* o *Grim Fandango*. A veces las dos cosas no van de la mano...

Todo comenzó en febrero de 2012, cuando se anunciara la campaña en Kickstarter de *Double Fine Adventure*, el germen de lo que luego se llamaría *Broken Age*. El objetivo de la campaña: 400.000 dólares para que un pequeño grupo de artistas y programadores a las órdenes de Schafer se pusieran a trabajar durante 6 u 8 meses para darle forma a su sueño; una aventura que no tuviera interferencias de inversores externos o editores.





No hay que quitarle mérito al juego. *Broken Age* es una interesante aventura que tiene un inicio realmente cautivador. Si por algo destaca Schafer es precisamente por sus personajes y su personalidad. Por desgracia, la segunda parte no estuvo a la altura de las circunstancias.



Pero la cosa se fue de madre, y el apoyo masivo resultó en recaudar más de 3,3 millones de dólares, abriendo una nueva era en la financiación de juegos en plataformas de *crowdfunding*. «Dinero a espuertas», debieron pensar en Double Fine, que en lugar de atajar el problema de una manera económicamente viable, decidieron tirar la casa por la ventana, tal y como explicaba el propio Schafer en una entrevista: «diseñé demasiado contenido para el juego con las previsiones que teníamos». El dinero se acabó, el juego no salía y los mecenas se pusieron nerviosos, hasta que en julio de 2013 —mucho después de la fecha prevista de salida— trascendió una carta del diseñador dirigida a todos los que apoyaron la campaña. Se habían quedado sin fondos y había que atajar el problema de alguna forma, pues el juego no estaba ni a la mitad de su producción. Las malas lenguas hablan de que la campaña anterior, llevada a cabo también en Kickstarter, del mediocre *Massive Chalice* sirvió para insuflar más recursos a la empresa con la que continuar la creación del juego —de hecho, dicha campaña terminó solo unos días antes del anuncio respecto a *Broken Age*— , pero Tim también tuvo que tomar una decisión trascendental no exenta de polémica: dividir el juego en dos actos, publicar el primer de ellos en la, en aquel momento, recién estrenada modalidad early access de Steam, y aprovechar las ganancias de las ventas para seguir con la segunda parte. Los mecenas se quedaron a



cuadros. Las fotos de Schafer nadando en billetes con la esfinge de George Washington que tanta gracia hicieron cuando concluyó la campaña eran ahora hasta ofensivas, y que se supiera que el doblaje del juego se realizó con la participación de caros actores de Hollywood no ayudaría precisamente a aplacar los ánimos. Y todo esto por su compromiso de «no pedir más dinero a los mecenas»; como si los más de 3 millones no bastaran.

A finales de enero de 2014 se puso por fin a la venta la primera parte del juego. La aventura no defraudó aunque sin llegar a ser brillante. Un estilo artístico atractivo y la simplificacióón de la mecánica de las aventuras lo convirtieron en un juego un tanto simplista pero que satisfizo a la mayoría de los jugones. ¿Y ahora qué pasa con la segunda parte? En teoría tendría que haber salido en el verano de ese 2014, pero no sería hasta bien entrado 2015 cuando por fin estaría disponible, afortunadamente en descarga gratuita para aquellos que se hicieran con la primera parte. Este segundo acto no estuvo a la altura de las expectativas: repitiendo muchos escenarios, incorporando puzles carentes de interés y denotando que el esfuerzo en este segundo tramo no fue equiparable a la primera parte.

¡Podríamos seguir siendo amigos, ¿no?

El problema de Schafer y su equipo fue posiblemente haberse sobrevalorado y creer que podrían manejar todo ese dinero, pero lo cierto es que no se ajustaron al presupuesto y el diseño de producción se salió, literalmente, de las previsiones. La suerte de mecenas y el equipo que acompañó al diseñador en esta doble aventura, fue que Tim cuenta con un gran colchón gracias a su reputación, y posiblemente eso haya sido lo que le haya salvado de la hoguera. No en vano volvieron a las andadas con *Psychonauts 2* en Fig, otra plataforma de *crowdfunding* fundada por el propio Schafer junto a otros conocidos miembros de la industria y la escena independiente.

Algunos mecenas no se tomaron muy bien aquellas instantáneas humorísticas de Schafer haciendo el 'chorra' con los billetes verdes que había ganado tras el *crowdfunding*

grado de disgusto: 5/5



La cara de pasmo de los mecenas al enterarse que Schafer iba a partir el juego en dos actos sería impagable, aunque la reputación del diseñador y la compañía se vieron en cierto modo dañados; al menos en parte de la comunidad. Terrible.

¿dónde están ahora?

Tim Schafer: Sigue disfrutando de su piscina repleta de billetes verdes, aunque ya no muestra sus poses a lo tío Gilito en las redes sociales.Quizás se dedique ahora a quemar fajos en algún bosque californiano embutido en su camisa de cuadros preferida... o algo así.

MIGHTY NO.9

En Japón tampoco se iban a quedar con los brazos cruzados, y si Kickstarter movía dinero, ¿por qué no podían hacer lo mismo en el país del Sol Naciente? Dicho y hecho, uno de los primeros en tirarse a la piscina del *crowdfunding* fue nada menos que Keiji Inafune, el creador de *Mega Man,* quien había dejado Capcom en 2010 y fundado Comcept, su propio estudio, un poco después de abandonar la mítica compañía.





Inafune se las veía todas consigo durante los primeros compases del proyecto, pero luego tuvo que pedir perdón y reconocer ante los mecenas que no se habían cumplido las expectativas.

¿Y qué mejor que volver a apelar a la nostalgia de los jugones ochenteros y traer de vuelta la mecánica pura de acción y plataformas de la serie *Mega Man*? *Mighty No. 9* nació como campaña de Kickstarter en septiembre de 2013 con un objetivo mínimo de 900.000 dólares y que llegó cuando finalizó hasta casi unos 4.000.000 millones de billetitos verdes. ¿Mucha pasta, verdad? Estaba claro que existía demanda por un título de estas características, y lo cierto es que las pantallas de concepto avanzaban un acabado bastante notable. ¡Apuesta segura!

Lo que quizás pasó a continuación es que a Inafune se le subió un poco el tema a la cabeza y comenzó a anunciar series de televisión, anime, ¡incluso una película!, basados en el personaje, cuando ni siquiera había aparecido el juego tras sufrir varios retrasos en su publicación prevista, y, ni mucho menos, haber probado ser un personaje popular. Pero de nuevo, no adelantemos acontecimientos, pues los problemas comenzaron rápido y las sensaciones eran algo contradictorias al empezar a ver los primeros pantallazos e imágenes en movimiento del juego ya en producción. La

Las diferencias a nivel técnico entre los primeros bocetos del juego y lo que terminó siendo *Miguty No. 9* arrojaron aún más leña al fuego. "¡No nos merecemos esto!", gritaban los mecenas.

cosa no pintaba demasiado bien, y no parecía que la asociación con Inti Creates iba a mejorar aquello.

Problemas de comunicación con los mecenas, la prensa, comentarios fuera de lugar como aquel «menos es nada» que se le escapó a Inafune, y desmentidos varios, avivaron el malestar general que subiría unos enteros cuando sospechosamente en el verano de 2015 Comcept inició otra campaña de *crowdfunding* para sacar adelante *Red Ash*, un nuevo juego que no consiguió llegar a su objetivo. Considerada por muchos expertos como una de las peores campañas organizadas y planificadas, llevó a pensar si realmente se trataba de un medio para conseguir más fondos para *Mighty No.9,* el proyecto principal. Eso sí, otra campaña paralela para sacar adelante un anime sí salió adelante, y Fuze, una empresa china de videojuegos se encargó de cubrir los gastos de producción de *Red Ash*.

De todas formas, los aficionados siguieron depositando su confianza en el diseñador y soportaron retraso tras retraso —¡incluso una esperada demo para los mecenas fue retrasada!—. Al final el juego se puso a la venta para consolas y ordenadores (excepto Xbox 360) en junio de 2016 y pronto todos los temores se hicieron realidad: aquello no dejaba de ser un juego mediocre, muy irregular, jugablemente por debajo de lo esperado y técnicamente un desastre, con un estilo artístico horrible y muy lejos de aquellas primeras imágenes que se mostraron.

Pero las malas noticias no terminaron ahí, y es que si el juego se fue retrasando una y otra vez, lo mismo ocurrió con las recompensas físicas, que fueron encargadas a Fangamer y que al menos en cuanto a las cajas japonesas han resultado ser un nuevo desaguisado, tal y como han demostrado algunos mecenas con multitud de fotos distribuidas en las redes sociales: el manual impreso no cabe en la imitación de caja de Famicom. ¿Despropósito o simplemente un juego maldito?

El culebrón está lejos de terminar, y es que los usuarios de 3DS y Vita aún esperan a que aparezcan sus respectivas conversiones, algo que desde RetroManiac dudamos que vaya a suceder dada la tibia recepción que ha obtenido *Mighty No. 9* hasta ahora.





Inafuna prometió en su Kickstarter que el manual a todo color vendría dentro de la caja. Parece que ninguna de las dos promesas se hicieron realidad. Imagen: René Esteves (Twitter)

grado de disgusto: 3/5

La verdad es que no esperábamos gran cosa de este juego. Lo asombroso hubiera sido encontrarnos con un juego notable que realmente fuera continuación espiritual de *Mega Man*. Para olvidar.

¿dónde están ahora?

Keiji Inafune: Quizás escondido en algún tugurio de la isla de Okinawa, pensando en hacerse el harakiri con una buena *katana* (en sentido figurado, entendernos). Al menos, como buen japonés, supo reconocer su culpa. A lo mejor el gobierno nipón podría pensar en darle la jubilación anticipada...

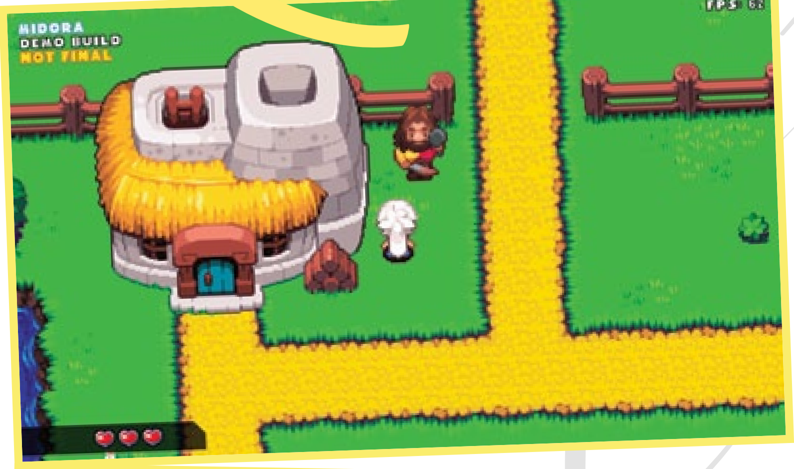
MIDORA

No todo iban a ser campañas grandilocuentes y cantidades de dinero obscenas. En el entorno más *indie* también ha habido grandes decepciones como es el caso de *Midora* de Epic Minds, un prometedor juego de aventuras y toques roleros inspirado claramente en las aventuras de Link, más concretamente en *The Minish Cap* para Game Boy Advance. Sus gráficos pixelados coloristas, perspectiva superior y diseño a caballo entre el anime y los típicos personajes de Nintendo, hicieron que la campaña en Kickstarter —con un objetivo relativamente bajo— no fuera muy complicada de llevar a buen fin.

Pero los problemas tampoco tardarían en llegar, de hecho, el equipo detrás del juego ya intentó una primera campaña a finales de 2013 que falló estrepitosamente y que fue cancelada antes de las dos semanas de vida. La versión oficial fue que no se habían hecho bien los deberes y que el momento no era el más adecuado (¿a quién se le ocurre organizar algo así en Navidad?), pero el lío que se montó provocado por las acusaciones de haber extraído gráficos del juego original de Nintendo seguramente también tuvo algo que ver.

Bajo el pseudónimo de Myhre, la cabeza visible del proyecto anunció una nueva campaña que empezaría en junio de 2014, más completa y bien realizada, que conseguiría recaudar algo más de 73.000 dólares, 13.000 más del objetivo mínimo. Pero la campaña estaba ya condenada y lo que no sabían los mecenas (pero si su autor), es que ese dinero no sería suficiente para sacar adelante el juego, que el equipo se lo fundiría en menos de un año, y que de juego nada de nada. El problema vino precisamente por no haber sabido calcular los costes reales para sacar adelante un proyecto de este tipo, haberse gastado el dinero en el día a día y además no tener otro medio de vida. La petición de auxilio a la desesperada buscando editor debió poner en alerta a algunos avispados que comenzaron a pedir de vuelta su dinero a finales de 2015.

Posiblemente la juventud les jugó una mala pasada al equipo, deshecho a estas alturas —cada uno se fue por su lado— y quedándose Myhre como único responsable. Tras el fracaso el autor demostró cierta valentía, pidiendo a los mecenas que esperaran al menos un año a que encontrara un trabajo y pudiera devolver el dinero, algo que supuestamente comenzaría a producirse en agosto de 2017, pero que varias fuentes (entre los que se encuentran numerosos mecenas), insisten que no se ha llegado a producir, más de 6 meses después del anuncio. En la página de Kickstarter del proyecto hay incluso una pequeña iniciativa para incriminar legalmente al autor y llevarle a juicio (¿mande?). Sea como fuere, otro caso desastroso de gestión.





Un buen puñado de seguidores acribillaron al proyecto por considerarlo una copia descarada de la saga *Zelda* de Nintendo, pero el verdadero problema era el propio equipo de desarrollo y su nefasta gestión. Lástima.

grado de disgusto: 4/5



El objetivo no era realista para empezar, pero lo que realmente mosqueó a los mecenas fue la falta de comunicación y transparencia tras haber informado que no podrían sacar adelante el juego.



¿dónde están ahora?

Myhre: O bien se está riendo de todos los mecenas desde Bora Bora por haber sido el más listo del lugar y hacerse con un buen pico en tan solo un mes, o bien lo está pasando realmente mal, pluriempleado y tratando de pagar sus deudas. ¡Hagan sus apuestas!

SOSPECHOSOS HABITUALES



El sistema de *crowdfunding* para financiar videojuegos no está ni mucho menos muerto, y aunque es cierto que de un tiempo a esta parte la sensación generalizada es la de que «no todo vale», y que los presupuestos suelen ser menores, la escena independiente no deja de intentar sacar adelante sus proyectos siguiendo esta vía.

Por eso hemos decidido mencionar algunos proyectos que están en fase de desarrollo tras haberse financiado, pero que ya han levantado algunas ampollas entre los mecenas y el resto de la comunidad...

TOEJAM AND EARL: BACK IN THE GROOVE

Greg Johnson, el creador original de la saga, y un pequeño equipo formado por un programador y un artista, dieron el pistoletazo de salida a una campaña de *crowdfunding* en marzo de 2015 para sacar adelante la cuarta entrega de *Toejam and Earl*. Consiguieron el objetivo mínimo a poco de que se cerrase la campaña, aunque obtuvieron un buen empujón en los dos últimos días y luego se subió al carro la editora Adult Swim Games para insuflar algo más de parné al proyecto, y de paso anunciar el juego en otras plataformas además de ordenadores (Switch, PS4 y Xbox One al menos).

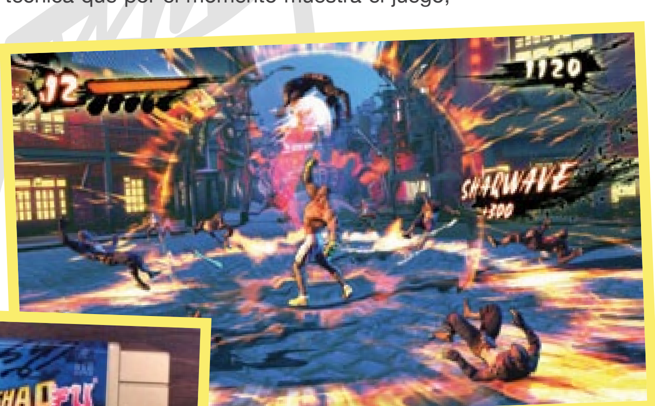
El problema es que a la carencia de noticias en estos más de dos años y medio (en frebrero de 2018 insisten que el juego llegará), y a la espantosa calidad técnica que por el momento muestra el juego, no hacen presagiar nada bueno. Tampoco es que nos volvieran locos estos locos del rap, pero, ¡hey!, más de 7.000 mecenas no pudieron equivocarse...

SHAQ-FU: A LEGEND REBORN

La brillante idea de traer de vuelta a uno de los juegos de lucha one vs one de la época de los 16 bit, es digna de estudio, pero lo aún más increible es que el juego acabara por recibir el mínimo propuesto tras una campaña en Indiegogo donde poco, o nada, se mostraba. ¿Mande?

Está claro que el bueno de Shaq aún tiene tirón, pero lo que no es tan evidente es que un juego que se fundó en mayo de 2014 tarde tanto en aparecer y que por supuesto ya no lo hará en Wii U. Eso sí, los usuarios de Switch que hayan comprado *NBA Playgrounds* podrán descargarse el juego gratis en contraprestación por la ausencia de modos online en el juego durante en tiempo en esta consola. ¿Has dicho gratis? Sí, esto huele a chamusquina...

En cualquier caso, el principal problema de la campaña vuelve a ser la falta de información y comunicación entre Big Deez Productions, los creadores, y los mecenas que aportaron más de 450.000 dólares deseando volver a ponerse en la piel de Shaq.



La recompensa del cartucho dorado para SNES del juego es carne de cañón para ebay. ¡Y se venden, por supuesto!

Koudelka



El poder del vídeo. Venir en formato caja de varios discos en PSX era sinónimo de festival de escenas prerenderizadas durante el juego, y *Koudelka* no podía ser menos. Además, para rematar la jugada, el título nos llegó doblado al español; todo un lujo para aquellos tiempos.



SISTEMA: PlayStation
AÑO: 1999
GÉNERO: JRPG
PROGRAMACIÓN: Sacnoth
PUNTUACIÓN: ★★★★★

En el cambio de la Squaresoft tradicional a la Square Enix que conocemos hoy día, se produjo una fragmentación en los equipos de programación y en responsables de proyectos. Uno de tantos fue Hiroki Kikuta, antaño compositor de la serie *Seiken Densetsu*, quien decidió dar un nuevo rumbo a su carrera fundando Sacnoth.

Koudelka a primera vista bien podría pasar por una nueva producción de los responsables de *Final Fantasy*, aunque observando con detenimiento se adivinaban elementos a lo *Resident Evil*. Y es que *Koudelka* intentó aunar el rol por turnos con el, por aquel entonces tan de moda, *survival horror.* Curiosamente, SNK se encargó de las labores de distribución en un intento de diversificarse ante el inminente tiempo de cambio que se aproximaba.

Nos encontramos en Gales, concretamente en la abadía de Nementon, durante la noche de Halloween de 1898. Encarnamos a *Koudelka*, una joven húngara con extraños poderes que tiene como objetivo desentrañar toda una serie de misterios y leyendas que rodean este misterioso y tétrico templo. Tras la incursión en el mismo, pronto encontrará a dos acompañantes para su aventura: Edward el cazarrecompensas y James el obispo. Juntos deberán cooperar para llevar la noche a buen puerto mientras que durante el juego se van desarrollando sus diferentes y, a veces, demasiado chocantes, personalidades.

Los personajes poligonales avanzan por escenarios prerenderizados fijos que alternan cambios de plano y, en determinados y frecuentes momentos, cambiamos a un entorno tridimensional algo vacío y basado en movimientos por cuadrículas según los turnos donde tienen lugar los combates.

Pese a tener ciertos elementos negativos, el juego entraba por los ojos e intentaba mezclar elementos de dos sagas que en aquel momento eran lo máximo, motivos más que suficientes para destacarlo dentro de los juegos que vieron la luz ya cerca del ocaso de la primera PlayStation.

PLAYing

452 **Double Dragon IV**
Homenaje descafeinado a la saga de Technos

453 **El tesoro perdido de Cuauhtémoc**
Una epopeya muy bien cuidada y pulida

454 **A Hole New World**
Neoretro con clase y mucha personalidad

457 **Mini Ghost**
La proverbial confitura en bote pequeño

460 **Gran Sabiduría 31 in 1**
Un bonito homenaje nostálgico al juego de bazar

460 **The Bear Essentials**
Empacho *viejuno* de pastel de manzana

461 **Tina's Adventure Island**
Del Caribe a tu MSX

462 **Magica**
Una pequeña maravilla arcade

463 **Rescuiing Orc**
Aventura plataformera apta para todos

464 **Gwendoline Tornado**
Diversión mojona sin fin para tu NES

465 **Abu Simbel Profanation**
La maldición de Abu Simbel en C64

465 **Sir Ababol 2: The Ice Palace**
La vuelta de mojonia al CPC

466 **Aqua Kitty UDX**
Gatitos submarinos con ganas de marcha

467 **80's Overdrive**
Carreras sobresaturadas y bólidos imposibles

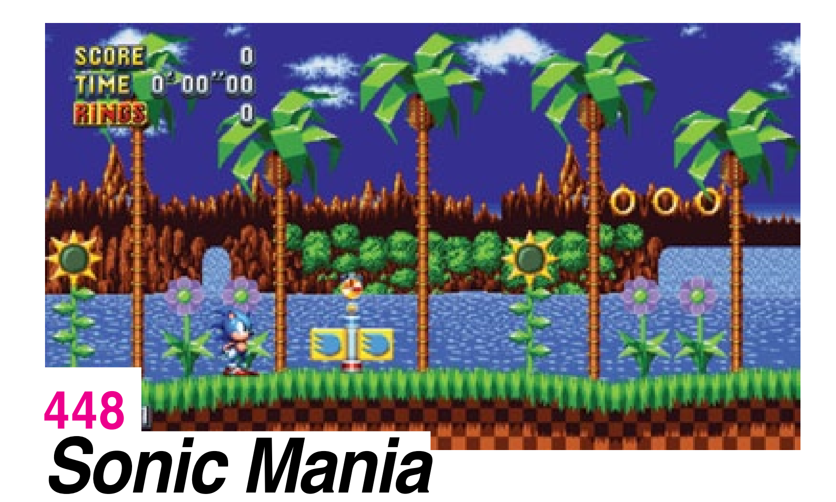
470 **Mercenary Kings Reloaded ed.**
Tiros y acción pixelada

471 **Vector Vaults**
Una pequeña maravilla técnica muy divertida

471 **Wo Xiang Niao Niao**
Lo cotidiano convertido en aventura mojona

474 **El linaje real**
El último éxito de ESP Soft

475 **Chibi Akuma's Episode 1 y 2**
Humor sangriento bajo una lluvia de proyectiles



448
Sonic Mania

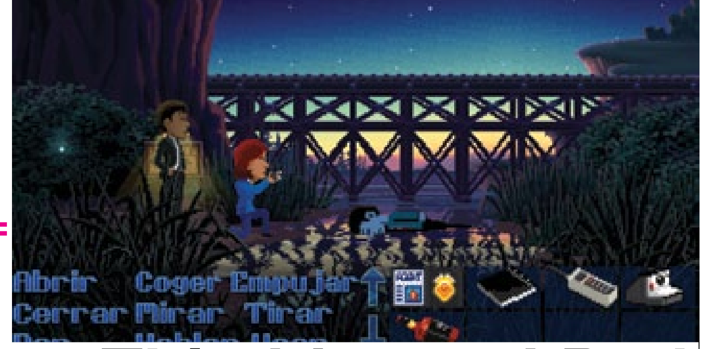


456
Ultra Street Fighter II



458
Wonderboy. The Dragon's Trap

LOADING I No te pierdas los análisis de los clásicos en nuestras páginas. *Cobra Mission* (160), *X-Men* (404), *Shinobi* (532)...



468 Thimbleweed Park



472 Owlboy



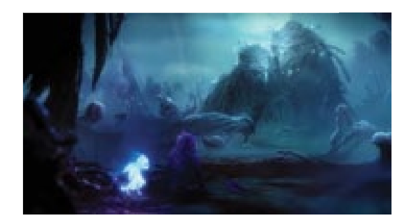
474 Super Uwol

El arcade plataformero de The Mojon Twins sigue igual de fresco en NES



476 River City Underground

Futuro...



Ori and the Will of the Wisps

Moon Studios
Por determinar

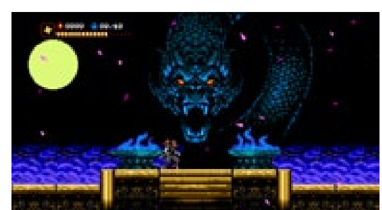
La secuela de uno de los plataformas cinemáticos más cautivadores de los últimos tiempos se hace de rogar, pero seguro que no decepciona.



Steel Assault

Sri Kankanahalli
Por determinar

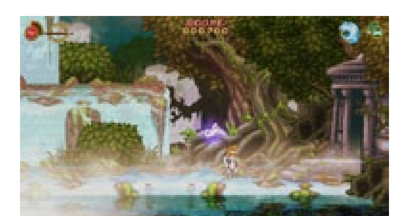
¿Acción estilo 8 bit? Nos apuntamos; aunque nos da algo de miedo la deriva de un juego que nació gracias a Kickstarter y que va lento en su desarrollo con altibajos.



Cyber Shadow

Aarne Hunziker
2018

Estamos enamorados de este juego desde que lo vimos por primera vez: una especie de *Ninja Gaiden* con esteroides actualizado a tiempos modernos. ¡Lo queremos ya!

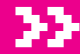


Battle Princess Madelyn

Causal Bit Games
Por determinar

Tras disfrutar de lo lindo con 'Insanity's Blade', el pequeño estudio inglés encara un arcade inspirado en 'G&G' o 'Black Tiger', con la hija del diseñador como protagonista.







información

sistema:
Varios
origen:
Japón, EE.UU., Australia
publica:
Sega
desarrolla:
Christian Whitehead, PagodaWest Games, Headcannon
lanzamiento:
Agosto 2017
género:
Plataformas
jugadores:
1
precio:
19,90 €

más

Por sorpresa anunció Sega en la Comic Con de San Diego celebrada en julio de 2016 el desarrollo de este juego. Por fin parecía que los acérrimos seguidores de Sonic tendrían un nuevo juego realizado a su medida, aunque para ello Sega delegaría gran parte de la responsabilidad en terceros con la presencia importante de Chris Whitehead a la batuta de la programación.



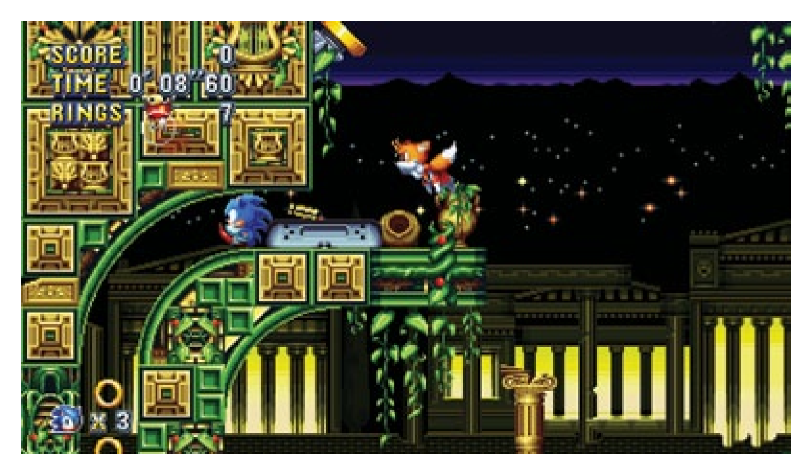
Original Maniac Sello de Calidad™

Sonic Mania

La redención de Sonic

198 MB. 198 míseros MB nos separan de la experiencia que hemos esperado durante 6 meses. Más bien, durante unos 23 años. Poco más de un par de minutos para levantar por fin el telón y ver si SEGA lo ha conseguido, o si se ha estrellado —para muchos fans, probablemente, por última vez. Las apuestas están altas...

Arranca el juego y la nostalgia nos envuelve como una vieja manta que excita todos los sentidos. Todo está donde debe estar: la música, la paleta de colores súper saturada, el *pixel art* de altos vuelos... Vemos la intro por enésima vez, pero esta vez a pantalla grande, con la que ha de ser una de las mejores melodías compuestas para la saga de fondo. Escogemos, movidos por esa misma nostalgia que nos ha envuelto desde el primer instante, el clásico combo Sonic/Tails. Comenzar por Green Hill Zone, con esa inconfundible melodía de fondo, y una estructura de nivel que, al menos en sus primeros compases, conocemos de sobras, es toda una declaración de intenciones, y un nimio primer toque de atención acerca de qué vamos a encontrar en este juego.

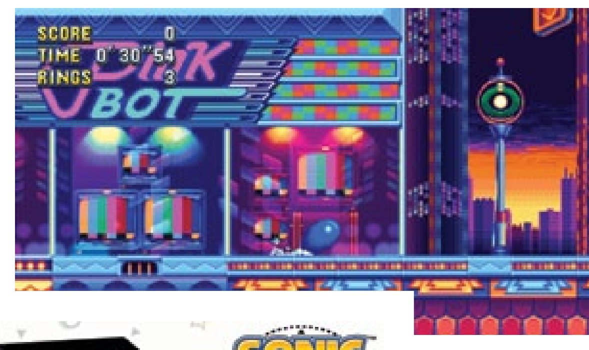


Los enormes niveles están diseñados con gran imaginación sin perder su estilo original. Tendrás que recorrerlos varias veces para descubrir todo lo que te ofrecen.

Unos minutos de juego bastan para confirmar dos puntos importantes: que la fórmula sigue siendo vigente hoy en día (el problema no era Sonic, sino los experimentos que SEGA hizo tratando de reinventar la rueda), y que los sufridos fans siguen (seguimos) dispuestos a creernos, por enésima vez, que ésta es la buena.







Sonic Mania incluye un modo para dos jugadores al estilo *Sonic 2* (pantalla deformad incluida), y otrs dos fases de bonus inspiradas así mismo en otros títulos de la saga.

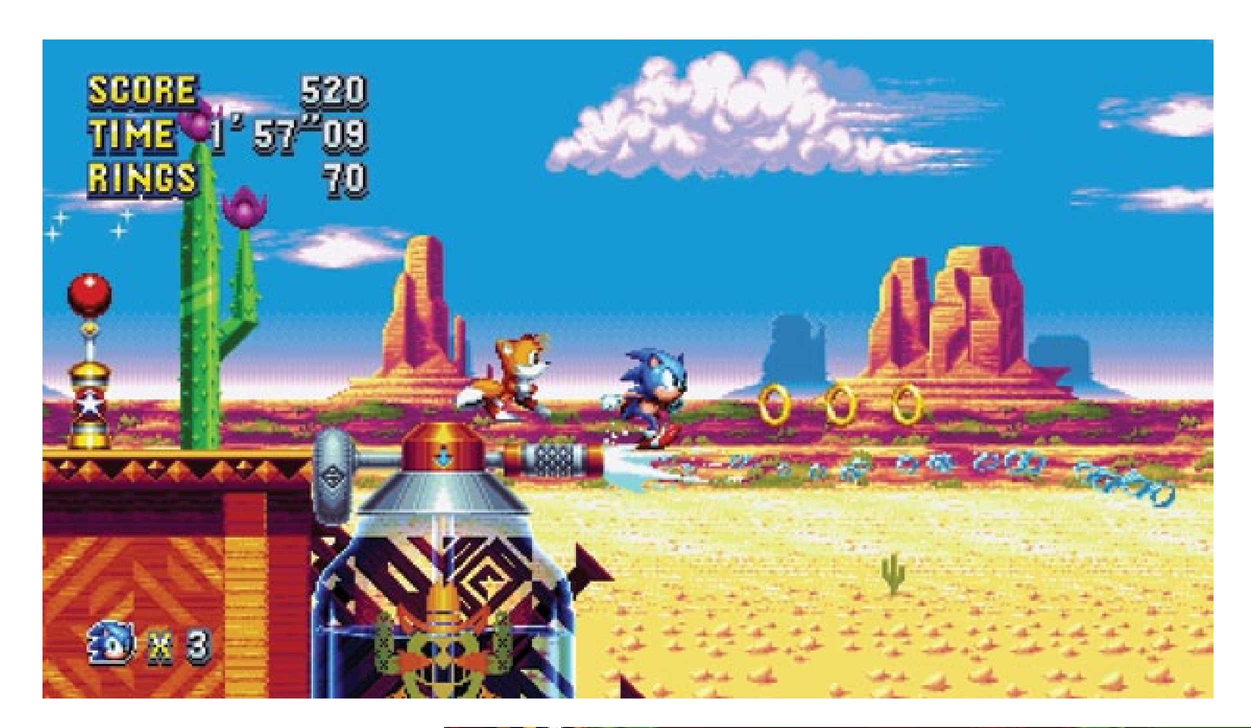


El diseño de los niveles es increíblemente largo y complejo y te verás arrastrado por sus múltiples elementos que te lanzan, literalmente, de un extremo a otro con asombrosa velocidad y suavidad. Tan pronto irás arriba como abajo, avanzarás hacia la derecha en pos de la llegada como volverás a la izquierda sin idea de dónde acabarás emergiendo. Incentiva tanto la locura de la acción desenfrenada como la exploración minuciosa de los enormes escenarios, pero siempre a velocidad de vértigo, porque la cautela es eliminada de la ecuación por el control mismo de Sonic. Un control es excelente, mejor que nunca, pero siempre dentro de las limitaciones que el diseño inherente del juego impone. Encontraremos por doquier esos elementos tan inventivos que conforman parte del pedigrí de la saga, como el segundo acto de Chemical Plant Zone y las diferentes sustancias 'gomosas' con sus distintas propiedades, o las mil y una virguerías de la asombrosa Studiopolis.

No es un juego fácil, y acabará por poneros a prueba a los mandos. La curva de dificultad es bastante progresiva, pero algunos de los *bosses* se os pueden atragantar lo indecible. De todos modos, apreciaréis muchísimo cada oportunidad que se presente para enfrentaros a un jefe final, porque es la parte del juego donde los desarrolladores realmente se han permitido ser creativos. Cada zona está dividida en dos actos, y cada acto, puntuado por una batalla final contra uno de estos *bosses*. Pero es la mezcla de mecánicas utilizadas en estas batallas (algunas de las cuales ni siquiera son plataformeras), que rompen completamente con la dinámica del juego,

¿Edición especial?

A pesar de no contar con una versión física, Sega decidió publicar una edición especial que incluye una pequeña estatua de Sonic cuyo pedestal es una reproducción de una Mega Drive; un cartucho (también reproducción) en cuyo interior encontraremos un anillo y una tarjeta metálica con el código de descarga del juego para ordenadores. No está mal, pero ni siquiera incluye el juego en algún tipo de soporte físico y resulta increíble que Sega no se haya dignado a incluir la banda sonora original.



con un resultado tremendamente refrescante. El referente más cercano que os podemos ofrecer en este área son los jefes desarrollados por Treasure en muchos de sus juegos, pero especialmente en *Gunstar Heroes*.



Brillantes gráficos y músicas

el *pixel art* luce de maravilla en un televisor actual. Claro y vibrante como nunca parecieron en nuestros antiguos y esforzados CRT, demuestran que el terreno del píxel es el territorio jugón por antonomasia, aun hoy en día; es el signo de identidad no sólo de una generación sino de una industria, pues el *pixel art* es el medio de expresión visual del videojuego, propio e inseparable. Se han recuperado, o 'emulado', detalles gráficos como lo que aparenta ser cambios de paleta (en las cascadas de fondo, por ejemplo) y hay efectos de rotación muy limpios.

Por su parte, todo el diseño de la UI exuda años 90 por cada vistoso píxel. Geométrico, con colores planos, chillones pero algo menos saturados de lo que recordaba; junto a la impresionante intro, todo un logro de inmersión anacrónica y excelencia en el diseño. Dicho esto, se vuelve a plantear si haber dejado el desarrollo en manos de seguidores ha demostrado ser la proverbial arma de doble filo.

Como en el resto de la producción, el apartado sonoro es una muy coherente mezcla de viejo y nuevo. La banda sonora recupera temas de distintas entregas de la franquicia, de la mano de las zonas correspondientes o temas









Ni a la suela de los zapatos

Además de *Sonic Mania*, Sega anunció durante la cacareada Comic Con de 2016 en San Diego *Sonic Forces,* un nuevo título de la saga en 3D que mezcla pasajes de desarrollo bidimensional a la vieja usanza con otros en los que se nos recuerda la jugabilidad de *Sonic Adventure* y posteriores esfuerzos tridimensionales. También hay incorporado una especie de modo personalizado que no vale de mucho. Por desgracia, el juego del Sonic Team vuelve a naufragar por su inconsistencia jugable.

comunes. Mención especial merece, por ejemplo, esa tremenda sección de bajo en la melodía del segundo nivel, Chemical Plant Zone. Hemos oído ese tema un centenar de veces, pero nunca así. Y no quiero ni volver a hablar del tema que acompaña a la intro; ¡sublime!

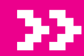
¿Insuperable?

Es en muchos aspectos el mejor *Sonic* hasta la fecha, pero hay poco mérito ahí, cuando en muchos aspectos es exactamente la suma de lo que hacía buenos a muchos de sus antecesores. Literalmente. Hay innovación pero ¿es suficiente? Atesora pasión a espuertas, pero ¿es suficiente? Juegos como los últimos capítulos de la saga Rayman o el más reciente remake de *Wonder Boy The Dragon's Trap*, títulos con los que *Sonic Mania* guarda no pocas similitudes, han sabido dar una vuelta de tuerca a sus propios conceptos, demostrado que puedes coger un concepto clásico y hacerlo relevante para los sistemas actuales. ¿Imagináis un *Sonic* con el aspecto de cualquiera de esos otros dos juegos? ¿Con una mayor variedad en la jugabilidad?

Sonic Mania es una celebración de la vida y milagros del erizo azul que representó toda una época irrepetible para SEGA y, con ello, para muchos de nosotros. Es pura nostalgia, por y para seguidores, y en esto último radican sus mayores bondades pero también algunas de sus limitaciones. Es un viejo conocido que se juega como siempre y como nunca. Pero cabe, y es incluso necesario, discutir si es el retorno a la forma que algunos esperaban (¿esperábamos?); si logra abrir una nueva época para la mascota de SEGA o es una *rara avis* (y tan rara, con esa forma de zorro de dos colas). Es una anomalía de proporciones insospechadas que puede ser la base sobre la que construir, esta vez sí, algo nuevo y fresco. Si SEGA pone, como solía antaño, toda la carne en el asador.

4/5

Sega acierta por fin recuperando la vieja fórmula que tantos éxitos la reportó en el pasado.





Double Dragon IV

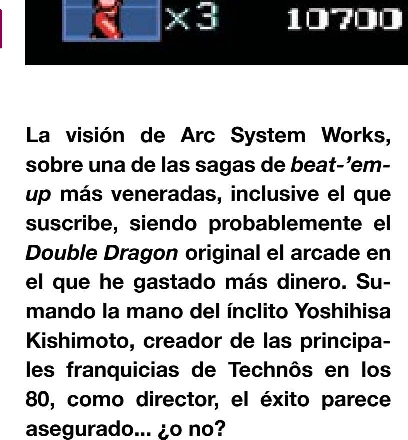


Homenaje algo descafeinado a la saga de Technôs

información

sistema: Varios
origen: Japón
publica: Arc System Works
desarrolla: Arc System Works
lanzamiento: Febrero 2017
género: Arcade
jugadores: 1-2
precio: 6,99 - 9,50 €





más

Los personajes enemigos son una mezcla de viejo y nuevo. Encontraremos una amplia selección de personajes salidos directamente de las entregas II y III de NES, además de una panoplia de personajes nuevos, creados para la ocasión. Hay una cierta inconsistencia entre unos y otros, y aunque haya quien apunte que el reciclado gráfico responde al carácter de homenaje del juego, habrá quien, siendo tal vez más cínico, ponga en duda el valor del esfuerzo al 'ripear' gráficos de otros juegos.

La visión de Arc System Works, sobre una de las sagas de *beat-'em-up* más veneradas, inclusive el que suscribe, siendo probablemente el *Double Dragon* original el arcade en el que he gastado más dinero. Sumando la mano del ínclito Yoshihisa Kishimoto, creador de las principales franquicias de Technôs en los 80, como director, el éxito parece asegurado... ¿o no?

El modo principal del juego, por supuesto, es el modo «*Story*». La historia del juego lo sitúa, aparentemente, entre *Double Dragon II* y *Double Dragon III*, a pesar del número que viste el título. Dicha historia, olvidable como es, se cuenta a través de breves *cinemáticas* entre niveles, y se limitarán a apuntar hacia la localización del siguiente nivel, mediante textos que podremos leer en diversos idiomas, entre los que no se encuentra el español.

El control es sólido y responde bien. La detección de colisiones y las *bounding boxes* de los personajes son bastante precisas, a diferencia de lo que parecían sugerir los tráilers, en los que se diría que la detección era difusa en el mejor de los casos.

Los niveles del modo «*Story*» son, en general, muy cortos; más incluso, en algunos casos, que los de *Double Dragon II* para NES: 2 o 3 grupos de enemigos y saltamos al siguiente nivel. En algunos casos llega a ser casi desconcertante, especialmente cuando otros niveles incluyen tramos largos en los que no pasa nada. En algo más de una hora podremos terminarlo.

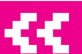
Hacerlo desbloquea el modo «*Tower*», una suerte de combates continuos en los que nos enfrentaremos a muchos enemigos contando con una sola vida. Algo anodino, aunque podremos desbloquear muchos personajes extra que luego son también jugables en el modo historia (¡ese Abobo!).

En términos generales, el juego es bastante fácil. La mayor dificultad estriba en los momentos en los que la IA se limita a avasallarte, atacando mientras estás en el suelo para, tan pronto como tu personaje se levanta, empezar a recibir más palos que una estera, sin poder hacer nada al respecto. Burdo. No obstante, cuando descubres (si no lo has leído en el manual) que puedes levantarte atacando, incluso esta dificultad desaparece. De hecho, la batalla final es decepcionantemente sencilla aun contra un doble enemigo.

Las mecánicas resultan divertidas, pero no tanto como antaño. Como ejercicio de nostalgia, *Double Dragon IV* funciona a la perfección, pero como juego de tortas lanzado en 2017 por uno de los mejores desarrolladores del género, podía haber dado más de sí.


3/5

No atraerá a muchos jugones nuevos con su planteamiento algo desfasado.



El tesoro perdido de Cuauhtémoc 

Una epopeya centroamericana muy bien cuidada y pulida





Uno de los juegos más esperados desde que aparecieron las primeras imágenes, *El tesoro perdido de Cuauhtemoc* no ha defraudado gracias al buen hacer del equipo de 4Mhz. por su calidad tanto técnica como gráfica.

Los gráficos son sencillos pero están muy bien cuidados, aprovechando el colorido modo 0 del CPC. Las animaciones del personaje y los enemigos son correctas y cuidadas, y el juego corre con total fluidez, permitiendo un buen control de nuestro protagonista.

El diseño de niveles es uno de los puntos fuertes de este juego. A lo largo de nuestra aventura vamos a encontrarnos con obstáculos que nos impedirán el paso. Cada obstáculo es de su padre y de su madre y la manera de superarlo es diferente; algunos requerirán que pulsemos un botón, otros necesitarán que obtengamos un objeto especial para superarlo sin sufrir daño... Sobre todo durante las primeras partidas, tocará hacer un poco de ensayo y error hasta estar seguros de no dejarnos nada por el camino. El mapeado del juego dista mucho de ser monótono, pudiendo apreciarse diferentes ambientes como cuevas, templos, ríos o una especie de jungla al ir avanzando por el juego. ¡Y no nos olvidemos de los secretos que iremos encontrando a lo largo del juego!

Para hacernos con el tesoro tendremos que localizar cuatro orbes desperdigados por las 88 pantallas de las que consta el juego. Una vez obtenidos los cuatro orbes, nos queda la batalla contra el enemigo final. Si bien mentiríamos si dijéramos que el juego es fácil, la dificultad de *El tesoro perdido de Cuauhtemoc* está perfectamente equilibrada. El juego nos va acostumbrando poco a poco a los nuevos retos.

Los enemigos son variados y muy bien animados. Algunos se irán repitiendo a lo largo de la aventura, cambiando patrones de movimiento. Nuestro intrépido explorador podrá contar con varias armas para acabar con lo que se ponga por delante, pero ojo, el tiempo verbal es correcto; de inicio vamos con las manos vacías, teniendo que encontrar tanto armas como munición.

Por último, pero no menos importante, destaca nuevamente el trabajo de McKlain en las composiciones musicales y efectos sonoros del juego, con una entrada épica para el menú y una melodía de corte más centroamericana que nos acompaña durante toda la aventura, a la altura que nos tiene acostumbrado el afamado compositor malagueño, completando un trabajo de ambientación excelente. En definitiva, un juego sobresaliente en todos los sentidos.



5/5

La gran aventura 'cepecera' de 2017.



información

sistema:
Amstrad CPC
origen:
España
publica:
4Mhz.
desarrolla:
4Mhz.
lanzamiento:
Marzo 2017
género:
Videoaventura
jugadores:
1
precio:
Gratis

más

La historia de *El tesoro perdido de Cuauhtemoc* surge en los foros de Amstrad.es. Allí, Juan Esteban (SAD1942), publica unas primeras capturas con un alto grado de calidad que inmediatamente llaman la atención de toda la escena cepecera pero que no sigue adelante. Con su posterior fichaje por 4MHz. para los gráficos de la segunda parte de *Adiós a la casa*, SAD1942 da con un equipo bien motivado y con ganas de hacer cosas interesantes. Este caldo de cultivo fértil es ideal para retomar el proyecto abandonado y, dicho y hecho, el equipo se pone manos a la obra llevando, esta vez sí, a buen puerto la visión de Juan Esteban.



A Hole New World



Neoretro con clase y mucha personalidad



información

sistema:
Windows, PS4, Xbox One
origen:
España
publica:
Mad Gear Games / Dolores Entertainment
desarrolla:
Mad Gear Games
lanzamiento:
Mayo 2017
género:
Aventuras
jugadores:
1
precio:
9,99 €

más

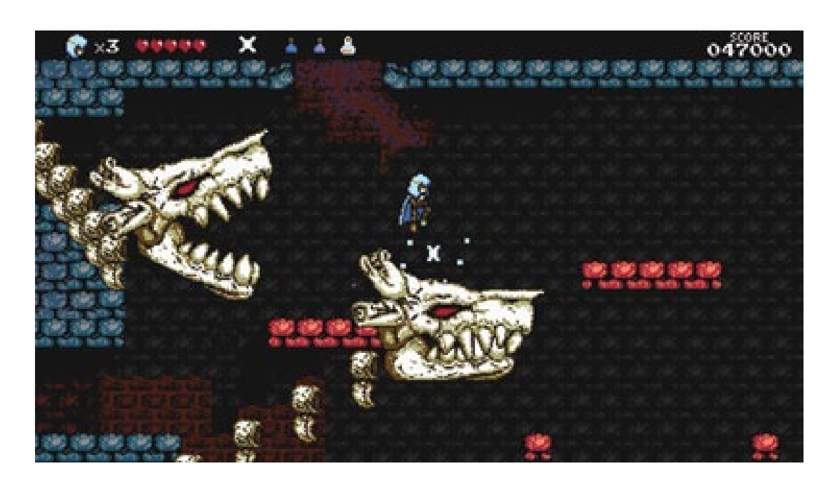
Empezó como un participante en la Ludum Dare 30, celebrada en agosto del 2014, cuyo tema era "Mundos Conectados". La recepción del mismo fue excelente, lo que les llevó a crear una segunda versión, más pulida, que subieron a itch.io (esta versión ya no está disponible). A partir de aquí, alentados por el potencial del proyecto, se lanzaron al ruedo con una campaña en Kickstarter, inaugurada el 22 de junio del 2015.

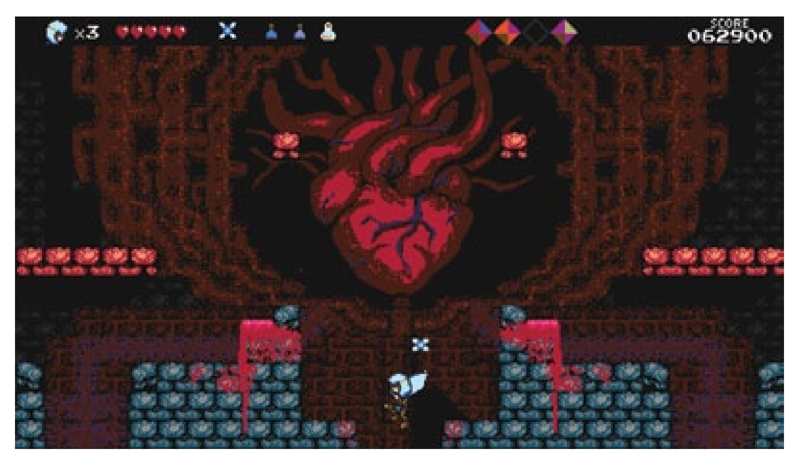
Las líneas que separan a los estudios AAA de los *indie* se están haciendo tan difusas como las que antaño separaban a los *indie* del desarrollador *homebrew*. De las intersecciones entre unas y otras etiquetas surgen términos como 'neoretro', en referencia a juegos actuales que buscan emular valores de diseño y producción de antaño. *A Hole New World*, del estudio Mad Gear Games, afincado en Cádiz, resulta ser uno de los mejores exponentes recientes de este estilo de juego.

El juego bebe de las fuentes de clásicos como *Mega Man*, *Castlevania* o *Ghosts n' Goblins*; influencias que el propio estudio cita y que muestran sus colores a lo largo y ancho del producto. Esto responde una primera cuestión importante acerca del juego, y es que si bien las capturas pueden sugerir que se trata de una aventura con tintes de exploración, en realidad es un arcade con tintes de exploración —tiene más de *Ghosts n' Goblins* que de *Metroid*. Así, la progresión es lineal, por fases que veremos reflejadas en un mapa, y si bien los propios niveles tienden a una cierta linealidad, la exploración tiene una notable importancia a medida que nos adentramos en el juego, culminando en un nivel 4 que es una auténtica maravilla de diseño, entretenido y desafiante a partes iguales, y os llevará un buen rato descifrar.

El juego hace gala de dos mecánicas principales muy originales. Por un lado, el 'Potion Master', nuestro avatar, es un poderoso alquimista a las órdenes del Rey que ataca usando frascos —disparos, al uso, pero con características muy diferenciadas y específicas, que lo separan de la mecánica más directa de un *run 'n gun*. La poción con la que empezamos nuestra andanza tiene una trayectoria hiperbólica y permite hasta 3 proyectiles simultáneos, mientras que la segunda, el relámpago, cae prácticamente a nuestros pies y sólo podemos lanzar una a cada vez. El hecho de tener que atacar siempre a distancia (con una salvedad) y teniendo en cuenta las especificidades de cada "disparo" nos obliga a variar la estrategia a utilizar según los enemigos a los que nos enfrentemos y el entorno que nos rodee.

La otra mecánica principal y muy interesante es el acceso a un mundo paralelo pero invertido (llamado, a ver si lo adivináis... "Mundo Invertido") a través de los huecos que encontraremos en el suelo —algo que nos obligará a olvidar ese instinto según el cual todo agujero en el suelo, en un juego 2D de perspectiva paralela, es sinónimo de muerte instantánea. Cruzaremos al mundo demoníaco a través de estos orificios, y nos encontraremos en la tesitura de movernos





A Hole New World tiene un corazón muy grande. Literalmente.

cabeza abajo, con una gravedad que tira de nosotros hacia la parte superior del monitor.

Así, la jugabilidad pasa por cubrir la distancia que nos separa del *boss* de turno, intercalando nuestra trayectoria entre el mundo "normal" y el mundo "invertido", explorando el mapeado a la busca de ítems y personajes ocultos. Los primeros niveles son mucho más lineales, pero conforme vayamos avanzando, la exploración formará parte integral de nuestras acciones en pro de alcanzar la salida del nivel.

El diseño de niveles mejora en consonancia. Las fases son realmente largas, incluso en el caso de las dos primeras, lo que es uno de los primeros puntos flojos del juego. Estos primeros niveles pueden hacerse algo monótonos por la baja dificultad y su larga duración. No son los niveles a los que las recreativas nos tenían acostumbrados, y cuando el juego resulta un paseo, podemos llevarnos una falsa mala primera impresión. Pero a partir del nivel 3, el juego muestra sus mejores galas, confirmando una vez más que la dosis adecuada de dificultad, alta pero no injusta, es un elemento esencial de la jugabilidad que hoy en día tiende a dejarse en un triste segundo plano. El juego tiene en términos generales una buena curva de dificultad, que logra el elusivo objetivo del «fácil de aprender, díficil de dominar» y, para cuando alcances los niveles finales del juego, en una mera cuestión de horas, tendrás la sensación de haber crecido con el juego, de tener el control, y disfrutarás al bailar entre hordas de enemigos y sus ataques.



Juan Medina ha dado forma a las ilustraciones que acompañan al juego, tanto a nivel de material promocional como del manual de instrucciones, así como un genial cómic, estilo manga, que acompaña al mismo.

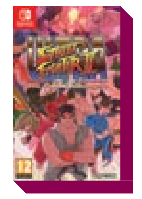
En el apartado audiovisual, encontramos unos valores de producción que emulan los juegos de NES, y una música y efectos de sonido creados mediante el popular Famitracker, cuyo resultado es tremendamente fidedigno. Los niveles son variados entre sí, pero no demasiado dentro de los mismos, y aunque la inclusión del mundo invertido agrega como mínimo un segundo conjunto de *tiles* a cada fase, estos tienden a ser opresivos y apagados, por su propia naturaleza, y algo deslucidos en consecuencia. Animaciones también algo rígidas, aunque funcionales. Y no podemos dejar de mencionar que el juego no está exento de momentos visualmente estelares como la humareda de los primeros compases o varios de los enemigos del nivel 5, o el nivel 4.

En conclusión, no podemos más que recomendar que, si tenéis hambre de una experiencia 'neoretro' de calidad, con personalidad propia y un acabado excelente.

4/5

Divertido y desafiante, mejora a medida que se avanza en el juego. Una grata sorpresa.





Ultra Street Fighter II



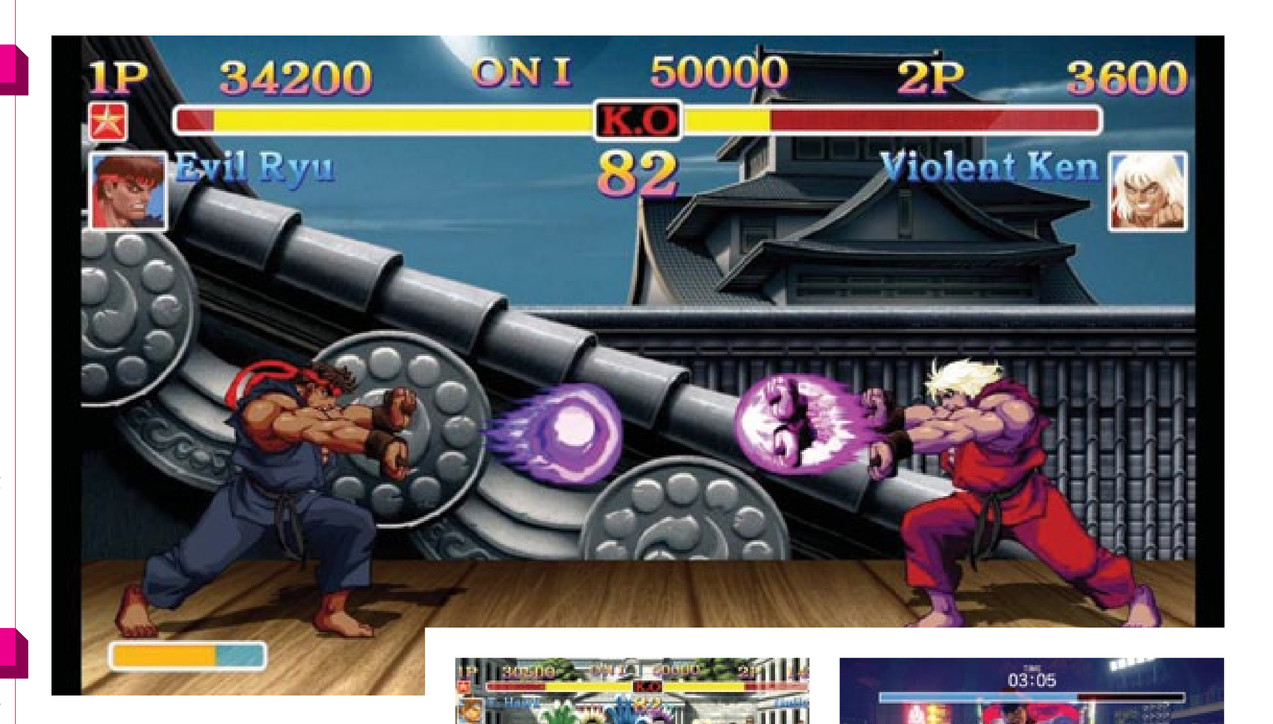
El rey de la lucha regresa con su enésima revisión, ¿será la última?

información

sistema:
Switch
origen:
Japón
publica:
Capcom
desarrolla:
Capcom
lanzamiento:
Mayo 2017
género:
Lucha *one vs one*
jugadores:
1-2
precio:
39,95 €

más

***Street Fighter II* vuelve a la carga.** Con apenas mes y medio desde el lanzamiento del nuevo hardware de Nintendo, aterrizaba esta tarjeta que ya desde su presentación venía con algo de polémica. Y es que se trata de una adaptación a formato físico de un título que vió la luz años atrás en los primigenios bazares de las consolas PlayStation 3 y Xbox 360. Pocas novedades y un ligero aumento del precio propiciaron que las críticas no se hicieran esperar.



Una vez que lo introducimos en la consola y nos dejamos de prejuicios, pasamos a valorar lo que nos ofrece, independientemente de sus orígenes con tufillo a refrito.

No voy a explicar nada que no se sepa ya a estas alturas de la película de *Street Fighter II*. Sobradamente son conocidas sus bondades jugables, así que vamos con lo realmente novedoso de esta versión. En primer lugar el apartado técnico: podemos seleccionar entre el aspecto gráfico tradicional o el rediseñado por Udon para la adaptación HD original. Lo mismo con la banda sonora, e incluso alternar entre ambos apartados, es decir, si te gusta jugar con el estilo clásico pero quieres oír las melodías arrange o viceversa, no hay problema.

El principal reclamo publicitario es la incorporación de dos, relativamente, nuevos personajes a la plantilla clásica: Evil Ryu y Violent Ken, este último inédito en la saga. También tenemos otros añadidos interesantes, como el «combate Duo», que nos permite participar junto a un amigo en cooperativo contra un luchador dirigido por la CPU.

No podían faltar las típicas novedades orientadas a supuestamente exprimir las nuevas capacidades del hardware que estrenamos y en este caso se materializan en el olvidable «Camino del Hado»; modalidad en la que encarnamos a Ryu en primera persona y con la que usando los sensores de movimiento de los mandos, debemos ir (es un decir) ejecutando sus características técnicas a golpe de movimientos. Otro apartado negativo que ensombrece el control es que al no contar con cruceta tal cual (excepto en el mando Pro o en otros compatibles), la ejecución de los movimientos es poco precisa

En resumidas cuentas, esta revisión no lleva a engaños, la enésima oportunidad de disfrutar de uno de los títulos más influyentes y divertidos de la historia. Tampoco lo hace su precio, que si bien podría haber sido incluso algo más ajustado, por algo menos de 40 euros nos ofrece la posibilidad de llevarnos este señor juego a cualquier parte y en las mejores condiciones, lástima de ese pequeño lastre en el tema del control, te acabarás por acostumbrar aunque a veces te hará ser algo impreciso.

4/5

Llevarte 'Street Fighter II' en estas condiciones a cualquier parte es un lujo





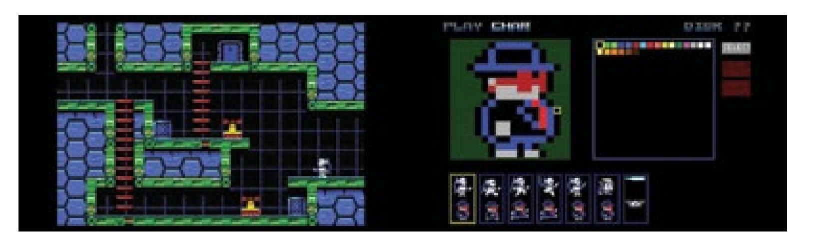
información

sistema:
Windows
origen:
España
publica:
Fran Téllez
desarrolla:
Fran Téllez
lanzamiento:
Abril 2017
género:
Plataformas/Aventura
jugadores:
1
precio:
1,99 €

Mini Ghost

La proverbial confitura se presenta en bote pequeño

Con la premisa de crear una especie de *demake* de su propio juego, Francisco Téllez (*UnEpic*, *Ghost 1.0*), nos sorprendía con este espectacular juego de acción y aventuras inspirado en clásicos como *The Maze of Galious*.



En *Mini Ghost* nos encontramos con un despliegue que nos remite instantáneamente a los tiempos de la mejor Konami y sus juegos para el estándar MSX. Los controles, plasmados en pantalla en la habitación inicial, funcionan con suavidad y responden a la perfección, y las acciones, básicas, no dejan lugar a dudas. Encontraremos probablemente que Ghost se mueve muy lentamente en los primeros compases del juego, pero una mínima exploración revelará un objeto que paliará en buena medida esta situación.

Es uno de esos juegos en los que la exploración es la base de nuestro progreso. La experiencia en el género de Francisco reluce aquí, con un diseño de niveles inteligente y entretenido, que nos lleva de la mano a través de la colocación de zonas, objetos y restricciones, minimizando hasta el momento la necesidad de volver sobre nuestros pasos. La aparición de un mapa tras apenas media hora de juego hace la exploración aún más simple, pues no sólo muestra dónde hemos estado y dónde no, sino que refleja información tan útil como qué zonas son accesibles o qué tiendas aún disponen de artículos a la venta.

El juego nos permite guardar la partida en cualquier momento, y de hecho su curva de dificultad es bastante baja, algo que quizás se contradice con esa inspiración *viejuna* que destila por cada uno de sus poros.

Los gráficos pixelados hacen gala de un gran diseño, y la paleta de 16 colores del MSX está, una vez más, a la altura de las circunstancias, al igual que la música, de estilo *chiptune*, y los efectos de sonoro. Todo confluye de forma notable en el juego.

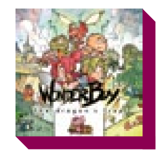
Seas o no amante del retro, de los *metroidvania*, de los MSX o de *The Maze of Galious*... bien, no sé qué haces que no has comprado ya el juego y lo estás disfrutando.

4/5

Divertido, convincente, a un precio irrisorio y encima con varios modos de juego.

más

En junio de 2016, Francisco Téllez, creador de *UnEpic*, lanzó *Ghost 1.0*, un estupendo *metroidvania* ambientado en el espacio.
En la 50 RUMSX, celebrada en Barcelona durante el mes de diciembre, Fran decidió darle más cuerda a su unuevo universo con *Ghost*, una especie de *demake* de su propio juego para MSX, que captó (¡y de qué manera!) la atención de aquellos que tuvimos la oportunidad de participar en dicho evento. El interés animó al diseñador a adaptar el juego para ordenadores actuales y publicarlo a precio reducido en Steam.



Wonderboy: The Dragon's Trap



Un *remake* perfecto de un juego con enorme encanto

información

sistema: Varios
origen: Francia
publica: DotEmu
desarrolla: Lizardcube
lanzamiento: Abril 2017
género: Aventura / Plataformas
jugadores: 1
precio: 19,99 €

más

Dos fueron los juegos que se anunciaron casi al mismo tiempo y que tendrían a Wonderboy como protagonista. Este proyecto de los franceses de Lizardcube que contaría con el beneplácito de Ryuichi Nishizawa, creador de la saga. El otro juego nació siendo una secuela de Flying Hamster, un juego para móviles. Tras haberse financiado con éxito en Kcikstarter, la editora FDG decidió intervenir en el proyecto y el original Flying Hamster II: Knight of the Golden Seed se convirtió en Monster Boy and the Cursed Kingdom, una secuela más o menos oficial de la serie que aparecerá en algún momento de 2018 para consolas y ordenadores.



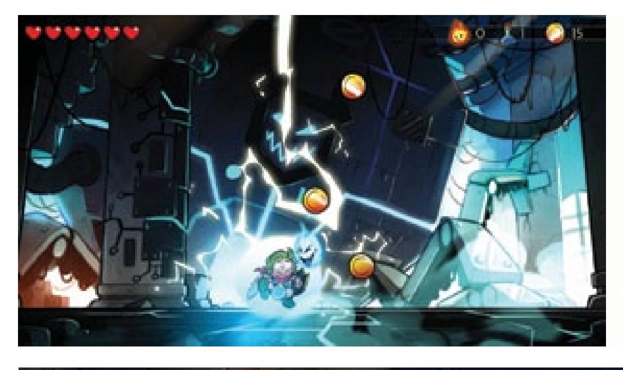
Acometer un *remake* o remasterización de uno de los juegos considerados 'vacas sagradas' de la generación consolera de 8 bit no es tarea fácil, y seguro que el estudio francés Lizardcube se lo pensaría muy mucho, a cuenta de que son unos amantes empedernidos del juego original de finales de los 80. En cualquier caso, parece que el esfuerzo ha valido la pena, y que además de mantener la esencia intacta, las mejoras y el aspecto audiovisual son sobresalientes. ¡Misión cumplida!

Acción directa, eso es a lo que nos remiten tanto el juego original como este *remake*. En la piel de Wonder Boy (o Wonder Girl, una de las aportaciones más interesantes de Lizardcube al juego), tendremos que recuperar nuestra forma humana encontrando la Cruz Salamandra, un objeto que posee el poder necesario para hacer que volvamos a ser chico o chica, transformados tras enfrentarnos al Meka-Dragon. Y así, hilando con los poderes, tendremos que deambular a través de diferentes escenarios interconectados a través de una pequeña ciudad, aprovechando las características de cada una de nuestras transformaciones (ratón, león o halcón —hasta seis, y cada una con sus bondades y puntos negativos.



Contar con la transformación de pájaro en esta zona es sinónimo de triunfo seguro.

Gran parte de la jugabilidad del juego recae en el estudio de estas transformaciones, ya que una determinada forma puede sernos más útil que otra para atravesar según que zonas del mapeado, en nuestra mano estará







Que no es engañe el aspecto de dibujo animado del juego: *The Dragon's Trap* es difícil.

descubrirla... Lo mismo ocurre con una buena cantidad de secretos y habitaciones escondidas que se encuentran diseminadas a lo largo de la aventura. Salirnos del trazado que podríamos considerar como el marcado, nos llevará a descubrir nuevas zonas, cofres repletos de interesantes *chucherías* y tiendas secretas en las que aumentar nuestras habilidades de manera exponencial.

El *remake* pone de manifiesto que la fórmula original del juego sigue estando muy vigente, tanto la exploración, como la ausencia de puntos de guardado, como la manera que tenemos de aumentar nuestro potencial y derrotar a los enemigos. Quizás sólo chirrían los enfrentamientos contra los jefes finales, demasiado parcos en sus diseños; muy limitados.

Impresionante el trabajo realizado a nivel audiovisual por el equipo liderado por Omar Cornut y Ben Fiquet con el beneplácito de Ryuichi Nishizawa y otros componentes del equipo original de Westone Bit Entertainment. Omar es un entusiasta declarado de la Master System y los sistemas 8 bit de Sega; y su emulador para Master System, MEKA, sirve como base para haber incluido la posibilidad en el *remake* de activar el modo gráfico original y el remasterizado con tan solo un botón, y hacer lo propio con el sonido, permitiéndonos cambiar entre la nueva banda sonora orquestada de Michael Geyre y Romain Gauthier, y la original, con emulación o no del FM.

Los gráficos de la remasterización son estupendos; poseen un colorido espectacular y los personajes y enemigos cuentan con animaciones y un estilo a lo dibujo animado muy expresivo, a caballo entre el manga de esos años 80 y los diseños originales.

Wonder Boy: The Dragon's Trap era, y es, un juego divertidísimo, con mucho encanto y un diseño perfectament actual. No es muy largo —ni falta que le hace—, pero sí rejugable y totalmente recomendable.

4/5

Con puestas al día así, ¿quién quiere juegos nuevos?



Gran Sabiduría 31 in 1



Un bonito homenaje nostálgico a los ‘juegos de bazares’

información

sistema: NES
origen: España
publica: Mojon Twins
desarrolla: Mojon Twins
lanzamiento: Enero 2017
género: Multijuegos
jugadores: 1
precio: Descarga gratuita / 35 € edición física

Cual majestades mojonas del lejano oriente, The Mojon Twins nos trajeron un regalo para reyes directamente salido de aquellos bazares tan populares en la década de los ochenta y principios de los noventa. Se trata de un cartucho multijuego para la venerable consola de Nintendo, con 31 títulos incluidos que, en un total guiño al producto homenajeado, estaba repleto de juegos repetidos con mínimos cambios de *sprites* y colores, juegos de ‘dudosa calidad’ mezclados con auténticas delicias jugonas y, en definitiva, todos aquellos elementos que no podían faltar en cualquier buen cartucho chino multijuegos de la época.

Plagado de personajes mojonos y guiños a personajes y series de la década de los ochenta y comienzos de los noventa, personajes como Espinete y Poti Poti conviven con Cheril o Meghan en este cartucho chino que cuenta con su propia versión física, completa con su caja y manual, para la cual se cambiaron algunos nombres para homenajear a títulos como *Baboon!*, quien ya puede proclamar con orgullo tener su propia falsificación china para NES.





Con títulos de corte plataformero y de videoaventura, repleto hasta los topes de humor mojono, en *Gran Sabiduría* encontramos una fuente de diversión ilimitada, pues hasta algún microjuego que se puede terminar en pocos segundos nos sacará una sonrisa nostálgica. Solo The Mojon Twins son capaces de hacer una mojonada así y salirse con la suya.


3/5



The Bear Essentials

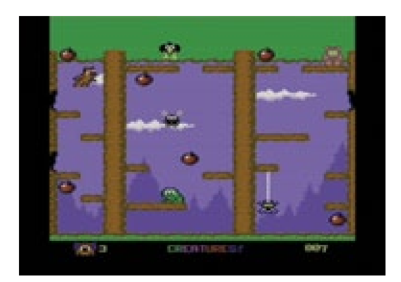
Empacho *viejuno* de pastel de manzana

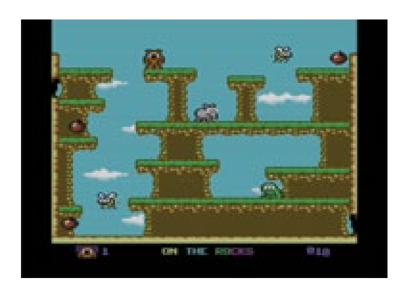
información

sistema: Commodore 64
origen: Reino Unido
publica: Pond Software
desarrolla: Graham Axten
lanzamiento: 2016
género: Plataformas
jugadores: 1
precio: Descarga gratuita / 18 € en disco (incluye varios extras).

Papá oso se ha pasado todo el verano viendo series en Netflix y ha descuidado sus obligaciones. Afortunadamente allí está mamá oso para recordárselas: «Necesito 326 manzanas, ni una más, ni una menos. Y más te vale volver con todas o vas a pasar el invierno a pan y agua. No se si me entiendes». Con esta premisa comienza este juego que ha desarrollado, a la vieja usanza y en solitario, Graham Axten.

The Bear Essentials es un plataformas sin *scroll* en el que controlamos a papá oso para recolectar las manzanas repartidas entre 60 pantallas conectadas entre sí y divididas en 6 áreas diferentes. A una de ellas solamente podremos acceder si hemos recogido todas las manzanas de las otras zonas.





Cada una tiene su propio estilo de enemigos y música, así como los fondos. Cada pantalla debemos tratarla como un minipuzle: debemos recorrer la pantalla mientras encontramos la manera de evitar a los enemigos y recogemos las manzanas.

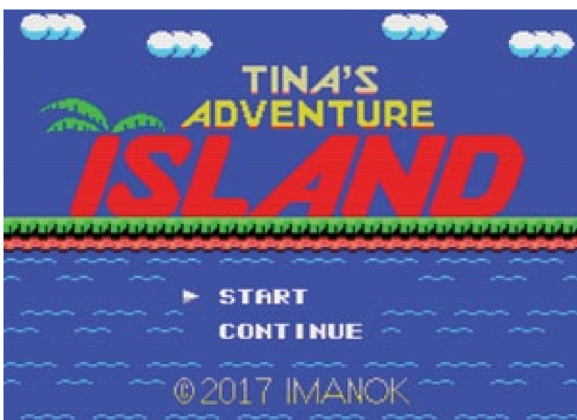
El manejo es bueno, con una buena física que nos permite controlar el salto, así como la detección de colisiones. Los *sprites* están muy bien definidos, con un más que correcto uso del color y fantásticas animaciones que le dan vida a los personajes.

Una auténtica delicia que en ocasiones os hará estrujaros la cabeza.

Por José Manuel «Espetero» Timonet.


5/5

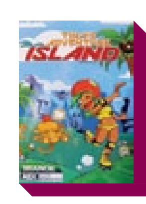




Tina's Adventure Island



Del Caribe a tu MSX



información

sistema:
MSX
origen:
España
publica:
Imanok
desarrolla:
MSX Cartridge Shop
lanzamiento:
Abril 2017
género:
Plataformas
jugadores:
1
precio:
29 € (cartucho)

David Fernández, conocido en la comunidad MSX nacional como Imanok, nos tiene acostumbrados a unos desarrollos que derrochan calidad, simpatía y personalidad a espuertas. Capaz de sintetizar la diversión en diseños muy sólidos, a lo largo del tiempo nos ha dejado joyas como *Txupinazo* y mi favorito: *Heroes Arena*.

En esta ocasión, Imanok nos agasaja con un juego de acción que toma su inspiración del clásico *Wonder Boy* —o, para algunos, del *Adventure Island* de Hudson, con el que además comparte parcialmente título. Como los juegos a los que rinde homenaje, *Tina's Adventure Island* es un juego de acción en vista lateral con *scroll* (al carácter en MSX y MSX2, y al píxel en modelos superiores) en el que controlaremos a la epónima Tina, recorriendo parajes tan paradisíacos como variados, enfrentándonos a animales que, pobres, no tienen aspecto de ser demasiado feroces, pero que no obstante supondrán la pérdida de una vida al contacto, hasta que encontramosun cuchillo que nos servirá para defendernos. Al igual que en el *Wonder Boy* original perderemos energía a medida que avanzamos, y que paliaremos recogiendo la fruta dispersa a lo largo de los niveles.

Los gráficos son sencillos pero efectivos, resultones y sobre todo muy, muy coloridos. El propio David comenta que optó por no recargar demasiado los fondos para mantener un aspecto más limpio. Destacar el genial diseño del *sprite* de la protagonista, Tina, que además está muy bien animado.
La música es excelente, muy apropiada al tono y el entorno del juego, y de una notable variedad y los efectos de sonido no le andan a la zaga.

El diseño de niveles es lineal pero muy efectivo, la curva de dificultad suave y estudiada, y goza de variedad de ambientaciones. El primer mundo, por ejemplo, consta de 6 niveles al término de los cuales nos enfrentaremos a un jefe final, y pasaremos por cuevas, un bosque, el fondo del mar...

Tina's Adventure Island es un excelente juego que aúna las mejores sensaciones de plantarse ante un MSX con algunos elementos que rinden homenaje a los clásicos *Wonder Boy / Adventure Island*. ¡Mucho más que recomendable!



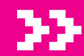
Al igual que en *Wonder Boy* podremos comprar objetos en las tiendas.

4/5

Un plataformas divertido, jugable y colorista para MSX.

más

Dos de los elementos más reconocibles del *Wonder Boy* original hacen aparición en este juego: las hachas de piedra, que podremos comprar en la 'tienda' que visitaremos entre niveles, y la constante reducción de nuestra energía, que al igual que en *Wonder Boy* añade una sensación de urgencia a nuestras acciones que eleva la jugabilidad varios enteros.
Al igual que en el *Wonder Boy* original, podemos hacer frente a esa especie de anemia galopante mediante la recolección de frutas a lo largo de los niveles.





Magica



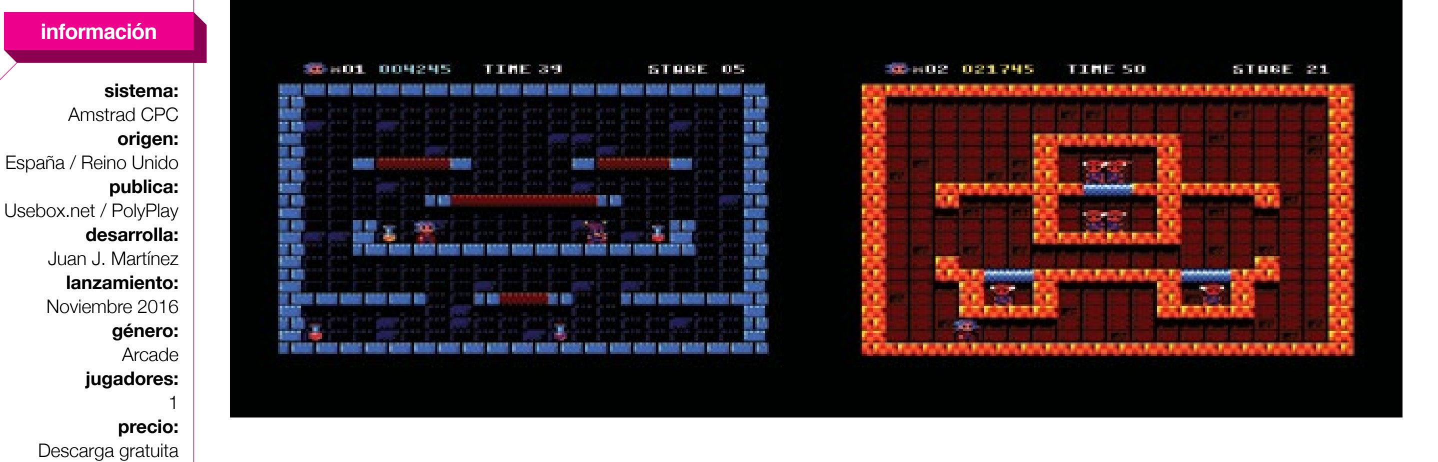
Una pequeña maravilla arcade para jugar y rejugar

información

sistema: Amstrad CPC
origen: España / Reino Unido
publica: Usebox.net / PolyPlay
desarrolla: Juan J. Martínez
lanzamiento: Noviembre 2016
género: Arcade
jugadores: 1
precio: Descarga gratuita
12 € cinta

más

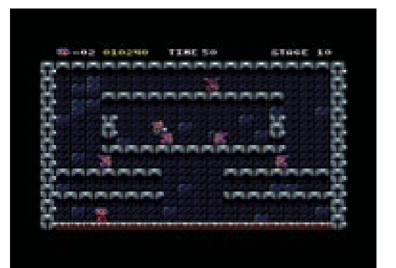
Tras desarrollar varios títulos para otras plataformas, Juan J. «Reidrac» Martínez, dio el salto al Amstrad CPC en 2015 con *Space Pest Control*, séptimo clasificado en la edición de ese año del CPCRetroDev. Tras aquella primera incursión y primer tanteo con la nueva plataforma, Juan portó uno de sus títulos de ZX Spectrum —*The Return of Traxtor*— para seguir aprendiendo y mejorando su motor de *tiles*. Después vendría *Golden Tail*, una interesante vídeo aventura bastante exigente y primera colaboración con la empresa editora alemana PolyPlay. *Magica* es, pues, el cuarto título desarrollado para Amstrad CPC, aunque acabaría inspirando el mundo de *Rescuing Orc*.



***Magica* es un juego que respira espíritu arcade por los cuatro costados, heredero de una larga tradición que nos recuerda a clásicos como *Tumblepop* o *Snow Bros.*, con su mecánica de aturdir primero a los enemigos y posteriormente rematarlos, pero con elementos diferenciadores que hacen de *Magica* un juego con entidad y sabor propios.**

A nivel gráfico, *Magica* saca un muy buen partido del modo 0 del Amstrad CPC, dotando de colorido al juego. Cada elemento es perfectamente reconocible y rico en detalle, algo meritorio si tenemos en cuenta que la definición de dicho modo no es precisamente su punto fuerte. Basta con echar una ojeada a los diferentes enemigos para apreciar detalles como los cascabeles en el gorro de los bufones. Un trabajo de diseño de personajes nada desdeñable y muy bien logrado.

Los escenarios son variados. Vamos a encontrarnos con cincuenta diferentes y, en general, el trabajo en el diseño de niveles es bastante bueno. En más de una ocasión, al enfrentarnos por primera vez a un nivel, vamos a pagar la novatada de tener que analizar la mejor manera de atacar el nivel, perdiendo una vida en el intento. Nadie dijo que los juegos estuvieran diseñados para terminarse en la primera partida, ¿verdad?





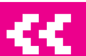
A medida que avanzamos nos iremos encontrando con enemigos más duros de roer, por lo que cambiará nuestra estrategia para acabar con ellos. El tiempo también será un elemento a tener en cuenta. ¡Ojito con el reloj!

Es una verdadera gozada jugar a *Magica*. El juego no se ralentiza a pesar de mostrar numerosos enemigos en pantalla. El control de nuestra protagonista responde a las mil maravillas. El sonido también está a la altura, con efectos sonoros indicando diferentes eventos. *Magica* cuenta además con melodía durante el juego, melodía de *Game Over* y melodía en el menú de pantalla, cubriendo todos los aspectos sonoros que el juego necesita. El último punto fuerte a destacar de *Magica* es la IA. Cada enemigo cuenta con una IA propia que le hace comportarse de una manera determinada. Es precisamente esta inteligencia de los enemigos la que añade un componente extra de emoción al juego, resultando en un alto grado de adicción.

Por si esto fuera poco cuenta con dos finales diferentes según las acciones que hayamos realizado durante el juego. Habrá quien eche de menos jefes finales cada ciertos niveles, y detalles de ese estilo, pero nada más se le puede pedir a un juego de 64 KB, sino todo lo contrario; estamos ante uno de los mejores trabajos de los últimos años a nivel de jugabilidad, diversión y adicción; muy por encima de muchas creaciones comerciales de la época.

4/5

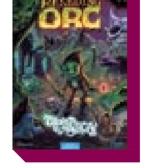
Diversión directa altamente rejugable. Imprescindible en la plataforma.



Rescuing Orc



Aventura plataformera apta para todos los públicos







En *Rescuing Orc* nos encontramos a los mandos de un bondadoso goblin, extrañado ante la ausencia de su gran amigo Orc. Según vamos introduciendonos en su mundo notamos como ese un hilo argumental está siempre presente. Estamos ante una aventura arcade con toques de plataformeo de pantalla estática cuyo diseño de niveles bebe de una obra anterior del propio autor: *Golden Tail*. En ese sentido, se aprecia un trabajo continuista con lo visto en dicho juego, con la correspondiente evolución generada por la experiencia obtenida.

Las animaciones son sencillas pero resultonas. La música es sencilla y, si bien no explota al máximo las posibilidades del prodigioso chip SID del ordenador, casa perfectamente con la ambientación del juego. Al respecto de los enemigos, la variedad no sólo incluye diferentes diseños sino que Juan ha dotado de diferentes patrones de movimiento, comportamientos bajo ataque y resistencia a los enemigos.

Rescuing Orc es un juego en el que se avanza linealmente en el sentido de los diferentes ambientes, pero las pantallas dentro de cada uno de los ambientes son harina de otro costal. Al principio se avanza también de manera lineal, pero según vamos profundizando en nuestra aventura vamos a encontrarnos con algún que otro atisbo de exploración, caminos sin salida aparente y juegos de interruptores y llaves que tenemos que recoger y activar para poder desbloquear nuevas zonas.

El plataformeo en *Rescuing Orc* es relativamente exigente, con saltos que rozan la precisión al píxel. Reidrac ha combinado con inteligencia este tipo de saltos con la IA de algunos enemigos en algunos ambientes, obligándonos a realizar combinaciones de ataque y huida al milímetro si queremos conservar la vida. Salvando esas situaciones un pelín extremas, y no muy abundantes en el juego, *Rescuing Orc* invita al juego pausado, a avanzar y colocarnos con tranquilidad en los bordes de las plataformas antes de atacar cada salto.

En resumen, la experiencia ha sido más que satisfactoria. A Juan le gusta mimar los detalles y ha puesto sobre la mesa todo lo que se espera de un videojuego de calidad: historia, ambientación y un protagonista con el que empatizar. El juego está lejos de explotar la bestia que es el Commodore 64 y, aún así, es una aventura muy entretenida, que da ganas de jugar una y otra vez hasta dar con el paradero de nuestro amigo Orc. Divertido, cuidado y absorbente, Reidrac no podría haber tenido un mejor debut en la plataforma.

4/5

Difícil esperar un mejor resultado en esta primera incursión en C64.

información

sistema: Commodore 64
origen: España / Reino Unido
publica: Usebox.net / PolyPlay
desarrolla: Juan J. Martínez
lanzamiento: Agosto de 2017
género: Plataformas / aventura
jugadores: 1
precio: Descarga gratuita 20 € disco

más

Adaptarse a una nueva plataforma, máxime si cambiamos totalmente de 'tripas' y toca dominar un nuevo procesador, es una aventura en la que no cualquiera se mete. Con bastantes títulos a sus espaldas en diferentes plataformas, Reidrac tiene ya una sólida base de conocimientos útiles a la hora de crear videojuegos, independientemente de la plataforma sobre la que se trabaje. A sus espaldas lleva creaciones para ZX Spectrum como *Castaway* y para Amstrad CPC como *Golden Tail*. Esta base va a jugar un papel importante en lograr que un primer título en una nueva platafoma, como este *Rescuing Orc*, tenga un buen nivel de calidad, a pesar de esa adaptación a lo nuevo.

Gwendoline Tornado



Diversión mojona sin fin para tu NES

información

sistema:
NES
origen:
España
publica:
The Mojon Twins
desarrolla:
The Mojon Twins
lanzamiento:
Septiembre 2017
género:
Multicartucho 3 en 1
jugadores:
1
precio:
35 €







más

Durante la pasada edición de RetroZaragoza se puso a la venta una tirada limitada de cartuchos, con su caja y manual, al módico precio de 35 euros. Si 35 euros ya nos parecía un precio irrisorio por tres juegos de duración mediana —superiores por ejemplo a la de *Jet Paco*— más ridículo nos parece al descubrir que, a modo de huevo de pascua oculto, *Los increíbles cuentos de Gwendoline Tornado* incluye otros tres títulos más. ¡Y vaya tres títulos! *Espinete*, *Lala the Magical* y *Wo Xiang Niao Niao* ponen un broche de oro a un cartucho imprescindible para los fans del *homebrew* nintendero.

The Mojon Twins ya nos tienen acostumbrados a asombrarnos con juegos cachondos, entretenidos e interesantes que parecen surgir de la nada. Con apenas poco *hype* previo, los chicos de Mojonia nos sorprendieron con un nuevo cartucho para la NES como mandan los cánones, con su caja y manual correspondiente, repleto de diversión marca de la casa.

Los increíbles cuentos de Gwendoline Tornado es un cartucho multijuego compuesto por tres títulos salidos de la factoría mojona, con todo el sabor de las típicas producciones a las que nos tienen acostumbrados los siervos de Vah-ka. Dos aventuras plataformeras y una en vista cenital (o «genital», como la denominan ellos) componen la parte visible de este cartucho tres en uno.

Empezamos con *Las aventuras de Cheril en la cueva Cave*, una aventura plataformera repleta de chicas voluptuosas marca de la casa. A lo largo de esta aventura tendremos que abrirnos camino activando diferentes resortes utilizando elementos que tendremos que ir buscando por el intrincado mapeado. Para ello tendremos que seguir las pistas que nos encontraremos en forma de carteles, y contamos con un minitutorial para entender las mecánicas del juego. Como de costumbre, la dificultad está medida aunque de primeras pueda parecer alta; un par de partidas para pillarle el truco y podremos avanzar con facilidad.

El *Sgt. Helmet* vuelve en su día de entrenamiento. El juego cuenta con tres misiones diferentes, en las que tendremos que hacernos con cinco bombas. Contamos con una ametralladora con munición limitada, que tendremos que ir recogiendo a lo largo de cada misión si no queremos quedarnos a merced del enemigo, y tendremos que recoger una serie de pases que nos desbloquean el acceso a nuevas zonas. Una aventura de *vista genital* marca de la casa.

En *Viaje al centro del alien misteriosow* volvemos a una mecánica plataformera en una nueva aventura en la que recoger diversos objetos esparcidos por los diferentes niveles

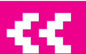


de la aventura. Como vuelta de tuerca, contamos con un doble salto a base de propulsión a chorro de derivado de alubia de Badajoz, que más nos vale aprender a utilizar pronto si queremos poder avanzar en el juego. Salta, gasea y bucea hasta las profundidades del 'huésped misterioso'.

Cualquiera de los tres juegos ya merece la pena jugarlo de por sí. Aunque de manufactura sencilla, los tres títulos cumplen con creces la misión de un videojuego: divertir. Y si le sumamos los huevos de pascua ya...

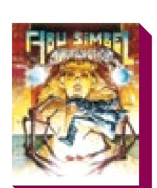
4/5

¡Quien se aburre con 'Gwendoline Tornado' es porque quiere!



Abu Simbel Profanation

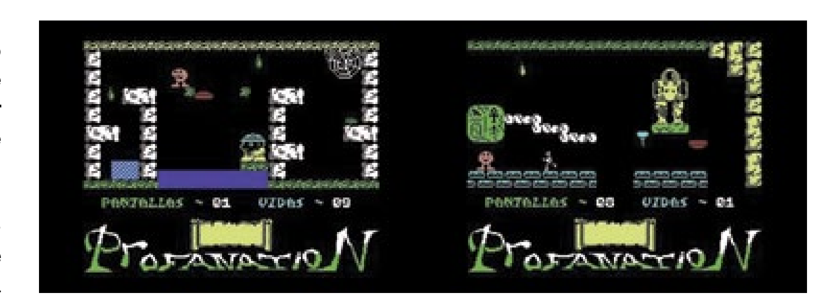
La maldición de Abu Simbel se cierne sobre el Commodore 64



«Si quieres algo bien hecho, hazlo tú mismo», eso es lo que tuvo que pensar Equinoxe antes de convertir el clásico de Dinamic a Commodore 64. Para los despistados que no sepan que juego es; *Abu Simbel Profanation* es el tercer juego de la trilogía empezada por *Saimazoom* y *Babaliba* y uno de los lanzamientos más populares de una tempranera Dinamic (allá por 1985). También es infame por su endiablada dificultad y sus trampas. A pesar de ser muy popular, el juego nunca contó con una versión para Commodore 64, eso es, hasta ahora.

Ni corto ni perezoso, un profesor de la Universidad de Málaga, conocido por la *podcastfera* como Equinoxe, se dispuso a realizar una conversión muy cuidada de uno de sus juegos favoritos.

Esta versión se mantiene muy fiel al original, pero trae una serie de mejoras



que los fans del juego original agradecerán, tales como: un tema musical de carga muy cuidado, una pantalla de carga fiel a la portada original de Azpiri y un sistema de *sprites* y colisiones basado en el hardware del C64 que hacen la experiencia sea muy fluida y precisa.

El autor puso la conversión a disposición de todos de forma altruista en su página web hace poco menos de un año, y ya está disponible una versión con nuevas fases en formato físico muy cuidado (cassette y estuche) que seguro hará las delicias de más de aficionado al mundillo. ¿Seremos capaces de superar las nuevas pantallas y romper la maldición?

Por Akomander.

4/5

información

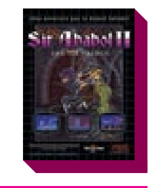
sistema: Commodore 64
origen: España
publica: Lakento / Equinoxe
desarrolla: Equinoxe
lanzamiento: 2017
género: Plataformas
jugadores: 1
precio: Descarga gratuita
14,95 € (cinta)

Sir Ababol 2: The Ice Palace





La vuelta de mojonia al CPC por la puerta grande



***Sir Ababol 2: The Ice Palace* es la conversión del juego homónimo lanzado en su momento para ZX Spectrum.** En ese sentido no hay cambios respecto a la mecánica del juego; nos encontramos con seis torres «en las que tirar p'arriba sin caer mucho p'abajo», que encierran a unos príncipes encantados a los que desencantar a *ostias*. A los mandos de Sir Ababol, con su espada recién recuperada en el primer juego de la serie, tendremos que enfrentarnos a las diferentes plataformas, esquivando enemigos y rompiendo bloques de hielo para abrirnos camino y encontrar diferentes items. Recogiendo monedas podremos hacernos con *passwords* para continuar en el juego si lo dejamos a medias, vidas extras y otras ventajas, así que haced caso a los mojonos: «por





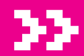
eso es importante que recojas todas las monedas que veas, y que rompas todos los bloques rompiscibles para encontrar más y más monedas. Monedas. ¡¡MONEDAS!! No podrás parar».

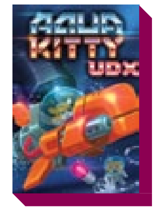
Es una suerte que Vah-ka no acepte la excusa de padrastros *en er deo* para justificar conversiones cutres de Spectrum, obligando a sus humildes siervos a trabajar en la adaptación de gráficos. Así, éstos han sido adaptados a la especial paleta de colores de la serie CPC, pudiéndose apreciar una notable diferencia en el grafismo entre ambas versiones. La música es otro apartado que destaca, yendo como anillo al dedo a las aventuras y desventuras de este sufrido caballero.

3/5

información

sistema: Amstrad CPC
origen: España
publica: The Mojon Twins
desarrolla: The Mojon Twins
lanzamiento: Noviembre de 2016
género: Plataformas
jugadores: 1
precio: Descarga gratuita





Aqua Kitty UDX



Gatitos submarinos con ganas de marcha

información

sistema:
Varios. Versión comentada: Switch
origen:
Reino Unido
publica:
Tikipod
desarrolla:
Tikipod
lanzamiento:
Febrero 2018
género:
Arcade
jugadores:
1-2
precio:
7,49 €

más

***Aqua Kitty* es un viejo conocido por estos lares.** El juego del estudio londinense Tikipod lleva en liza desde hace varios años, cuando asomó por primera vez su patita (nunca mejor dicho) en 2012. Tras su más reciente paso en versiones mejoradas para Xbox One o PS4/Vita, le llega el turno a Switch y sus usuarios, que podrán disfrutar del juego completo, con todos los modos añadidos, en una carrera frenética por que a estos adorables gatitos con escafandra no les falte la leche de su merienda.



Envuelto en un ropaje postmoderno y neoretro, con gráficos pixelados que apenas dejan notar su naturaleza en pantallas de alta resolución, y acompañados de efectos de luces y explosiones realmente notables, lo cierto es que *Aqua Kitty* no deja de ser una puesta al día de un clásico como *Defender*, con más de 35 años a sus espaldas, pero que sigue funcionando igual de bien.

Nuestro papel a bordo de un mini submarino será el de defender las instalaciones submarinas —y a los gatos que se encargan de mantener las mismas— de las oleadas de los enemigos que nos irán atosigando a lo largo de niveles circulares. Un radar en la parte superior de la pantalla nos servirá para orientarnos y conocer nuestra situación en todo momento, la de los malos, la de los items especiales que podemos recoger, las instalaciones y los adorables minios. Pasaremos de pantalla cuando derrotemos a las diferentes oleadas y por el camino quede al menos un gato sin secuestrar.

La cosa se complica por momentos y puede ponerse muy peliaguda en el último mundo, aunque si sois algo duchos os recomendamos jugar directamente en el modo normal, o incluso probar suerte con el modo Arcade, mucho más complejo y desafiante, en el que tendremos que empezar desde el principio si acaban con todas nuestras vidas. A cambio, disfrutaremos de un sistema de armas inspirado en *Gradius* muy divertido y adecuado. Secretos, tácticas en el uso de las armas para que duren más, combinación de las mismas, uso del enemigo incluso como arma,... El juego también esconde muchas de sus virtudes que iremos descubriendo a medida que jugamos y leamos las pistas en pantalla antes de comenzar los niveles.

En el modo «Dreadnought» —un divertídisimo añadido basado en *Uridium*— tendremos que derrotar a grandes estructuras submarinas en el menor tiempo posible, así que no se tratará solo de sobrevivir al combate, si no también de batir nuestro propio récord, o el del resto de jugones repartidos por el mundo.

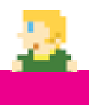
Y es que en realidad en esto se basa *Aqua Kitty*. Su esencia sigue siendo eminentemente arcade, y todo está pensado para que superemos nuestras propias puntuaciones (y si nos atrevemos encaramarnos a los primeros puestos del *ranking* mundial), rescatemos al mayor número de gatos, acabemos con las naves en el menor tiempo posible... En fin, todo aquello que provoca que un juego sea adictivo y complicado de olvidar.

3/5

Heredero de los arcades de toda la vida, aporta novedades y engancha cosa mala.



80's Overdrive

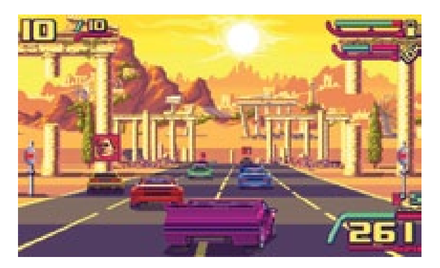


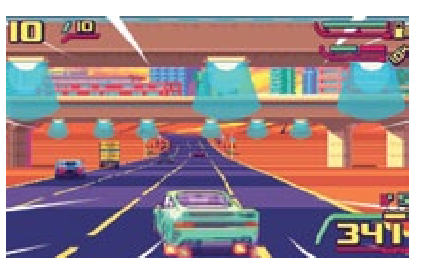
Carreras sobresaturadas y bólidos imposibles en tu 3DS





Siguiendo la máxima de «haz el juego que quieres», es indudable que 80's Overdrive posee un atractivo visual intachable y es casi único en el catálogo de 3DS.





información

sistema:
3DS
origen:
Polonia
publica:
Insane Code
desarrolla:
Insane Code
lanzamiento:
Diciembre 2017
género:
Arcade conducción
jugadores:
1
precio:
9,99 €

Enfrentarse a la hora de diseñar (y escribir sobre ello) un juego como *80's Overdrive* no es tarea sencilla. La cantidad de referentes clásicos a los que hace alusión el juego del pequeño grupo de creativos polacos los pone de algún modo en la picota. Títulos como *OutRun* o las sagas *Top Gear* y *Lotus* poseen una sombra muy alargada. ¿Será capaz este juego para 3DS de sobrevivir a su legado?

La propuesta del pequeño estudio de origen polaco es bien sencilla: tratar de emular esos juegos de carreras más o menos arcades de los 80 y 90. De *OutRun* quizás tome la estética y ambientación más ochentera; de *Lotus* el editor de circuitos a lo RECS; y de *Crazy Cars III* la mecánica jugable del Campeonato, el modo de juego central de este interesante título.

Así, tras elegir nuestro coche, nos enfrentaremos a un amplio mapeado de más de 30 circuitos que tendremos que ir superando subiendo al mismo tiempo en el *ranking* general. Participar en las carreras nos costará dinero, al igual que reparar nuestro vehículo, comprar nuevos componentes (mejoras en el motor, suspensión...), o hacernos con un valioso nitro o el radar para detectar a la policía. También nos tocará repostar gasolina de vez en cuando, así que ojo con el dinerito, pues si nos quedamos sin *pelas*, no nos quedará más remedio que ponernos a limpiar los coches de nuestros adversarios —¡que vergüenza!

El sistema de juego nos obligará a repetir los primeros circuitos, muy sencillos y ciertamente aburridos, para acumular un pequeño colchón de dinero con el que afortnar con ciertas garantías las consecuentes carreras.

El otro modo de juego principal es una suerte de *time attack*, más similar a *OutRun*. Recorreremos contra el crono un largo recorrido mientras cambiamos de escenario y elegimos el camino en determinadas bifurcaciones. El tiempo es muy ajustado, así que contar con un buen bólido es importante, al igual que aprovecharnos de los pasos cercanos a otros vehículos a lo *Burnout*, lo que añadirá unos segundos preciosos a nuestro tiempo.

La última de las opciones es un simplificado editor de circuitos muy del estilo *Lotus III*: tras modificar un puñado de valores, como curvas, longitud, cantidad de tráfico, etc. la CPU generará un circuito y su correspondiente código para compartirlo con amigos. Está bien como divertimento, pero no tiene mucho que rascar.

Los gráficos brillantes y saturados, pixelados de calidad y un efecto 3D más que notable, vienen acompañados de una banda sonora correcta a caballo entre el sonido de sintetizadores y la electrónica actual.

Los puntos negativos residen en algunas ralentizaciones en una 3DS normal, el sonido inapreciable y enlatado del motor y la mecánica sobre la que gira todo el juego a la hora de penalizarnos: cada vez que choquemos seremos relegados a las últimas posiciones de carrera. Un recurso muy básico a la hora de aumentar la dificultad del juego.

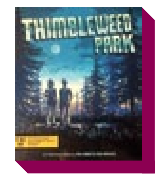
Si aceptáis la mecánica jugable que se ha impuesto en la conducción de los coches tendréis un juego adictivo y bien resuelto, pero nos queda esa sensación de que podría haber sido mucho mejor.

3/5

Atractivo en lo visual, algunos problemas inherentes no lo hacen apto para todos.

más

El proyecto de Insane Code comenzó a gestarse en 2015 pero no se anunció hasta abril de 2016. Se trata de un proyecto muy personal de tres entusiastas de los juegos de carrera con gráficos tipo *scaling*: Rafal Kemnitz en tareas de diseño del juego y arte, Krzysztof Malinski, programador, y Marcin Ganckowski, también programador. La mayoría de la música corre a cuenta de VECTORWOLF, un artista especializado en música alectrónica.



Thimbleweed Park

La aventura gráfica que quisiste jugar en los 90

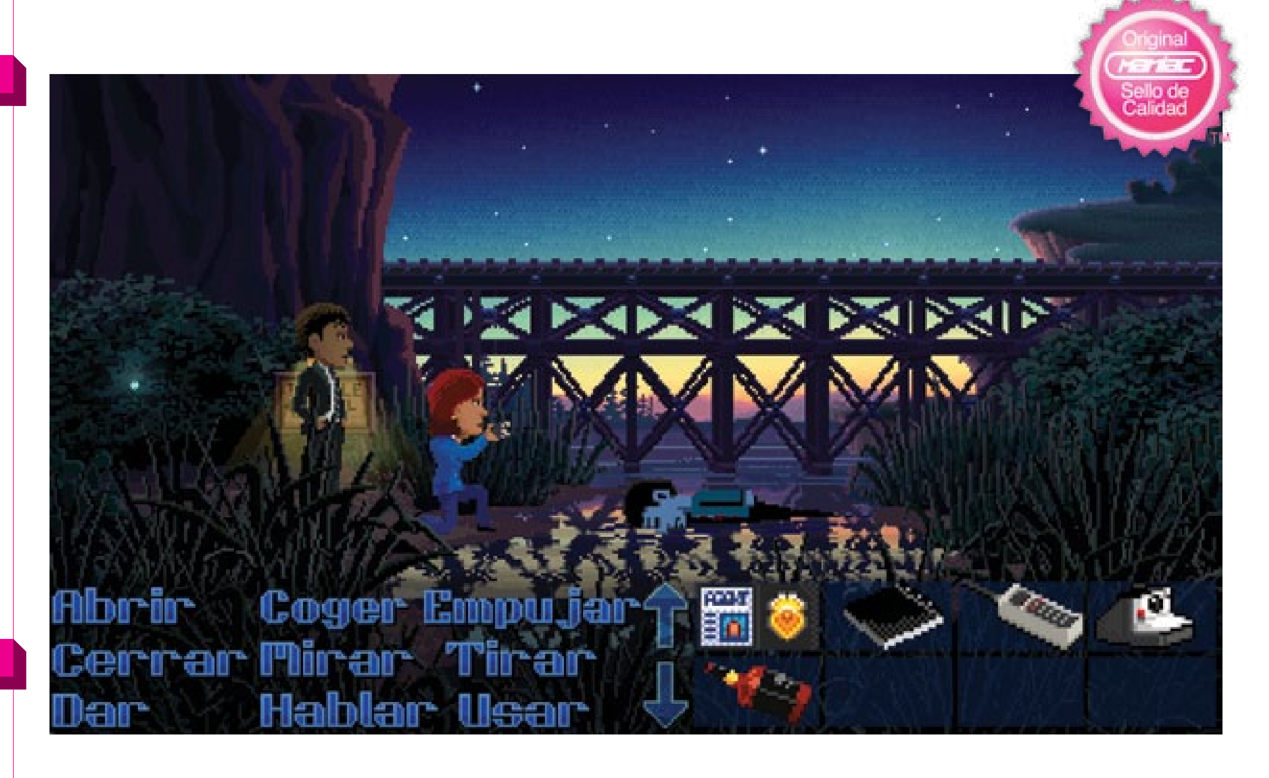
información

sistema: Varios
origen: Estados Unidos
publica: Terrible Toybox
desarrolla: Terrible Toybox
lanzamiento: Marzo 2017
género: Aventura gráfica
jugadores: 1
precio: 19,99 €



más

Al ser un juego financiado gracias a una campaña de *crowdfunding* en Kickstarter, los mecenas que apoyaron con ciertas cantidades el proyecto pudieron aportar parte de los contenidos de la aventura, como son los títulos de los libros que encontramos en la biblioteca de la mansión, o los nombres del listín telefónico que podemos consultar en determinadas localizaciones. Una vez más, Gilbert rompiendo la cuarta pared en un trabajo suyo...



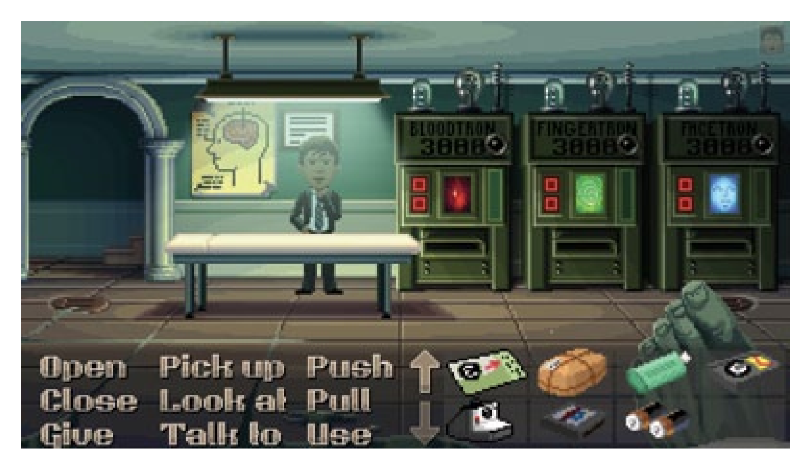
Nacida a partir de una fructífera campaña de *crowdfunding* en Kickstarter, que siguió de alguna forma los pasos del *Broken Age* de Double Fine, *Thimbleweed Park* sin embargo aboga por una estructura mucho más clásica que la de su compañero de aventuras (y desventuras) en aras de un juego que se asemeja mucho más, tanto en lo estético como en lo jugable, a aquel maravilloso *Maniac Mansion* —posiblemente la aventura que inició la carrera que sólo la llegada de las 3D consiguió frenar.

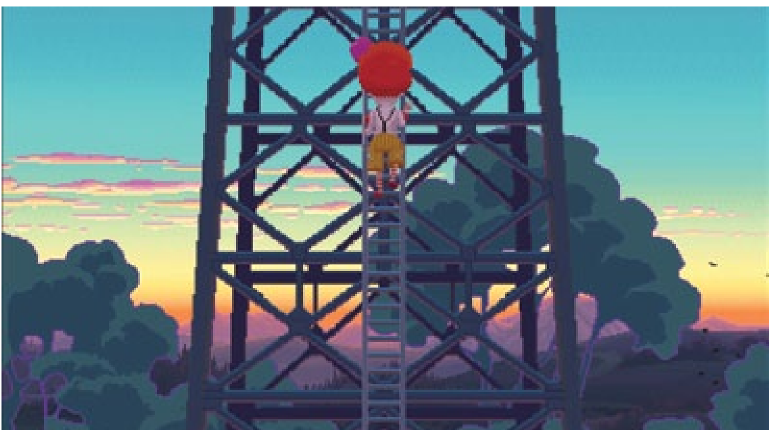
Un pueblo perdido, dos agentes federales y un sheriff pluriempleado

La aventura comienza en 1987, en un pueblo de los más profundos Estados Unidos. Con tan solo 80 habitantes y la presencia de una gigantesca e inquietante fábrica de almohadas en el horizonte, no parece ser el mejor destino para que dos agentes federales inicien una investigación sobre un posible asesinato a la orilla de un riachuelo. Enseguida nos pondremos manos a la obra, envueltos en una extraña historia que mezcla lo paranormal con las típicas actitudes paranoicas de personajes y criaturas extrañas que pululan por esos lugares dejados de la mano de dios.

La velada amenaza de unas no menos extrañas máquinas, creación de un desaparecido genio y mecenas de los lugareños, no hace sino alimentar una fantástica sombre de sospecha que invade nuestra cabeza con cada nueva revelación, con cada nueva tarea que completemos y con cada diálogo que desbloqueemos. Son cinco los personajes que podremos controlar al mismo tiempo, algo que quizás pueda abrumar en un principio a aquellos jugadores menos duchos en las aventuras, pero la incorporación de unos valiosos diarios con el seguimiento de los objetivos a modo de tareas facilita las cosas. Sólo tenemos que consultarlos para al menos recordar qué deberíamos estar haciendo... Eso sí, el ingenio y la resolución de los puzles sigue recayendo sobre nuestros aventureros hombros, ¡como no!

Lo cierto es que la historia engancha por momentos y nos introduce en el juego de manera magistral. Hay muchas referencias más o menos directas a la cultura popular de los 80, a otros juegos (de Lucas o no), situaciones y personajes, pero lejos de quedarse en una copia descarada de algo que ya conocíamos, Ron y el resto del equipo comandado por Gary Winnick y David Fox consiguen crear una experiencia maravillosa de la que es difícil zafarse. Pronto te darás cuenta de que no paras de dar vueltas por las calles de Thimbleweed Park, abriendo nuevas rutas y descifrando el complejo galimatías que





La aventura comienza cuando en un remoto pueblo de Estados Unidos descubren el cuerpo de un pobre desgraciado. Además de averiguar que ha pasado, también tendremos que redimir, de una u otra forma, a cada uno de los personajes consigo mismos.

los guionistas han hilvanado para este título.

Tampoco defrauda su apartado artístico, a pesar de que nos chirríe un poco esa diferencia de tamaños de píxeles en algunos escenarios, al no estar todo escalado a la misma proporción; por ejemplo, hay momentos en que los fondos tienen más definición que lo que hay en primer plano. Lo cierto es que al poco nos acostumbramos y no deja de ser una anécdota. El estilo es muy a lo *Maniac Mansion*, entre caricaturesco y simple. No llega a los estándares de títulos como *Fate of Atlantis* o *The Day of the Tentacle*, pero la variedad de personajes y sus animaciones no decepcionan. En cuanto a los escenarios en general todos rayan un notable sin problemas, y además disfrutaremos con unos movimientos de cámara muy suaves, acompañados de múltiples planos de *scroll* que proporcionan una profundidad sin prácticamente precedente en este tipo de juegos.

Musicalmente, sin embargo, nos sentimos un poco huérfanos. Aunque el juego utiliza un sistema similar a nuestro querido iMuse, en estos tiempos que corren tampoco sorprenden tanto las transiciones de audio, y además la banda sonora queda por debajo del resto, algo solapada quizás por lo que ocurre en pantalla. No os vais a sorprender tatareando ninguno de sus cortes, a buen seguro, y poco más acompaña nuestro deambular con sus ritmos pausados. Lo que sí que ha supuesto un trabajo ingente es el doblaje, sobresaliente, aunque sólo en inglés. Todos los personajes están muy bien caracterizados; nos encanta esa languidez de la agente Ray, o las salidas de tono del payaso Ransome. Son una pasada. Tanto los textos como los diálogos están traducidos al español, e incluso algunos de los gráficos que aparecen en pantalla, como rótulos o letreros de tiendas. Un detallazo.

Adaptado a los tiempos modernos

Los nuevos tiempos nos llevan a juegos más directos y rápidos, y Ron Gilbert y su equipo lo han entendido a la perfección. Además de ofrecernos la posibilidad de jugar en dos niveles de dificultad diferentes al inicio de nuestra partida (uno más simplificado que el otro, obviamente), también podremos aprovecharnos de un botón que va pasando a nuestra voluntad las frases de los diálogos. Por otro lado, un divertido sistema de ayuda inspirado en las líneas telefónicas de la época resulta útil si sólo queremos una pista para saber por dónde tirar sin necesidad de que nos destripen el argumento. El sistema de autoguardado es un seguro de vida, aunque como ocurría por lo general en las aventuras de Lucas, aquí no moriremos (al menos en un principio, hay algunos chistes sobre el asunto en el propio juego).

En conclusión

La nueva aventura de Ron Gilbert y compañía es deliciosa, atractiva y toda una declaración de intenciones para aquellos que disfrutamos de este género. Abrazando un estilo gráfico muy particular, inspirado en el *Maniac Mansion* original, y envolviéndolo de un guión y una historia intrigantes y atractiva a más no poder, la verdad es que es difícil dejar de jugar con *Thimbleweed Park* una vez empezamos. Engancha cosa mala. Y si además los personajes poseen una personalidad muy marcada con la que es fácil encariñarse e incluso identificarse en mayor o menor medida... lo tiene todo para hacernos disfrutar un buen puñado de horas de diversión.

5/5

¡Nos encanta! Una de las mejores aventuras gráficas de la historia.





Mercenary Kings Reloaded ed. 

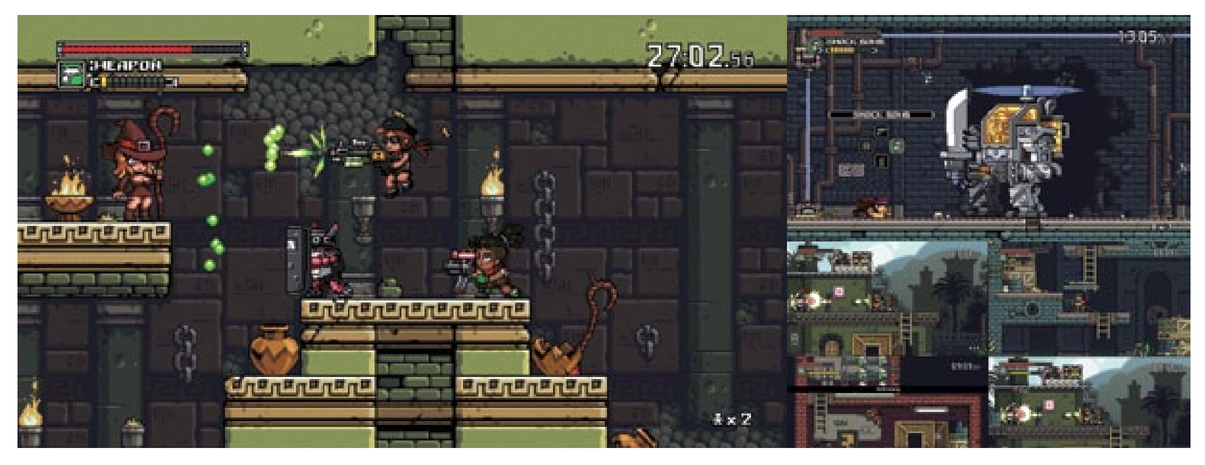
Tiros y acción pixelada en la evolución del *run'n gun*

información

sistema:
Varios. Versión comentada: Switch
origen:
Canadá
publica:
Tribute Games
desarrolla:
Tribute Games
lanzamiento:
Febrero 2018
género:
Acción, plataformas, *roguelike*
jugadores:
1-4
precio:
15,99 €

más

Las opciones multijugador son una parte muy importante del juego, de hecho algunas misiones parecen estar ma´s bien pensadas para ser compartidas con otros jugadores. Podremos compartir partida con amigos en la misma consola a pantalla partida u online, una opción que funciona bien en Switch aunque su tosca interfaz os pueda echar para atrás en un principio. Es conveniente que antes juguéis en solitario para alcanzar cierto nivel de soltura con vuestro soldado/a, eso sí.



Aunque el juego es bastante disfrutable en solitario (teniendo en cuenta el sistema de *loot* de materiales), *Mercenary Kings* encierra bastnte más chihcha cuando empezamos a compartir partida en la misma máquina u *online*.

El juego de Tribute se asemeja en estética y planteamiento inicial a la saga de SNK y Nazca, *Metal Slug*, aunque todo se queda en eso, en similitudes gráficas. Lo cierto es que el juego es un título de acción, plataformas y disparos, pero es mucho más reflexivo, lento y profundo que el típico arcade maquinero.

Obedece a la filosofía sobre la que nació el estudio *indie*, aquella que reza en su web: «aprovechar las herramientas y la potencia actual para hacer juegos que se inspiran en los clásicos del siglo XX». Toda una declaración de intenciones que puede ser un arma de doble filo, y es que si esperabas acción machacabotones lineal este no es tu juego, desde luego...

Somos miembros de un grupo de fuerzas especiales que tras haber resucitado gracias a un suero experimental, tenemos que ayudar a acabar con las fuerzas terroristas de CLAW. Para ello contaremos con la ayuda de todo un arsenal y los últimos adelantos tecnológicos, además de compañeros de viaje que también 'pegan' bien fuerte. Desde una especie de *hub* o área central, podremos mejorar nuestro armamento, construir nuevas armas a partir de materiales que recogemos en los niveles, mejorar nuestro personaje o seleccionar la próxima misión. Hablamos con el general, nos montamos en el helicóptero y ale, a meternos en la selva profunda directos a salvar a un grupo de secuestrados, encontrar algún objeto en particular o acabar con todos los macarras de CLAW que se encuentren por allí.

¿Acción o rol?

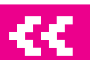
Los diseñadores han decidido apostar muy fuerte por un sistema de construcción de armas (de fuego y blancas) bastante complejo. Durante los niveles podemos recoger materiales que luego servirán para que el especialista de nuestro campamento base construya nuevo armamento o mejore lo que tenemos en la actualidad. Para algunos será una opción muy bienvenida que proporciona profundidad al juego, mientras que para otros será una losa pesada que interrumpe el flujo del juego, por ejemplo, al tener que repetir niveles para obtener más materiales.

Técnicamente hay poco que reprochar; de hecho los *sprites* y las animaciones son francamente más que notables (siempre en este estilo caricaturesco y pixelado del que hace gala el juego), y la música acompaña bien, aunque puede hacerse algo pesadita en los niveles más largos. El control es directo y sólo las continuas conversaciones y los primeros pasos pueden resultar un poco pelmazo. Lo cierto es que hay que pasar unos minutos con la consola antes de encontrar la verdadera chicha del juego.

Es un juego a tener en cuenta, siempre y cuando te guste la acción, pero también las mecánicas de mejora y recolección de materiales para, en este caso construir armas o mejorar nuestro personaje. Si buscas un *run'n gun* de vieja escuela aquí no lo encontrarás, pero si lo que quieres es un juego de gráficos pixelados espectaculares, unas mecánicas diferentes aunque inspiradas en los clásicos, y la posibilidad de compartir partida, entonces no dejes de echarle un vistazo al juego de Tribute Games.

3/5

Encontrar su público quizás es el problema de un juego atractivo y original.





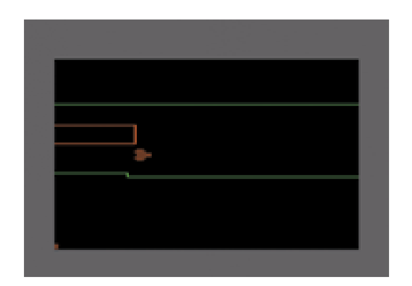
Vector Vaults

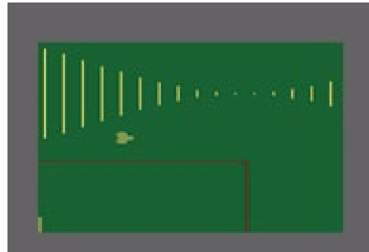


Una pequeña maravilla técnica muy divertida

Revive con *Vector Vaults* la experiencia de los gráficos vectoriales en un juego de habilidad con una sorprendente manufactura técnica. No en vano, *Vector Vaults* cuenta con un *scroll* multidireccional bastante suave que se mueve a 25 fps. Con una inercia muy traidora, nuestra misión consiste en superar nueve niveles esquivando los obstáculos que nos vayan apareciendo a ritmo de música clásica.

La tarea está lejos de ser sencilla —incluso en el modo de dificultad «para niños». Tenemos la posibilidad de regular un poco la velocidad de desplazamiento, bien mediante el botón de turbo, bien pulsando hacia atrás para relentizar o poner marcha atrás nuestra nave. No obstante, al tener una barra de energía que desciende vertiginosamente, el juego nos obliga a ir rápido y pensar poco las jugadas, por lo que el ensayo y error será fundamental para aprendernos de memoria los recovecos del juego. No hay que olvidar que la nave lleva su correspondiente inercia, por lo que nos obliga a emplear un extra de cuidado a la hora de realizar las maniobras, porque la tendencia de la nave será irse directa hacia el obstáculo que queremos esquivar.







Vector Vaults es el primer juego de una trilogía que, vista la calidad y ejecución de esta primera entrega, promete darnos muchas alegrías en nuestros Amstrad CPCs. De una factura exquisita y una velocidad endiablada, *Vector Vaults* contiene toneladas de diversión. ¡Larga vida a los gráficos vectoriales!

4/5

información

sistema: Amstrad CPC
origen: España
publica: Albertoven
desarrolla: Albertoven
lanzamiento: Septiembre 2016
género: Arcade
jugadores: 1
precio: Descarga gratuita

Wo Xiang Niao Niao



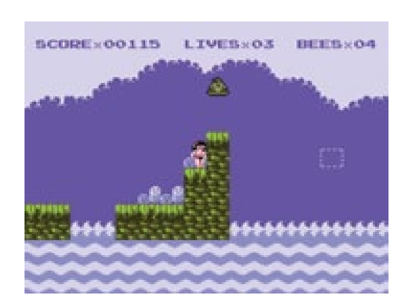
Lo cotidiano convertido en aventura mojona



Fieles a su estilo alocado, sólo los Mojon Twins son capaces de hacer un juego como *Wo Xiang Niao Niao* y que encima sea tremendamente divertido. Nos ponemos a los mandos de una chica en plena emergencia urinaria en su desesperada lucha plataformera por llegar a un *meadero* pero no lo vamos a tener fácil, ya que a los enemigos que tendremos que sortear a lo largo de los niveles se une la malvada rana, que te negará el paso al ansiado remanso de paz si no recoges por el camino insectos a modo de ofrenda.

Wo Xiang Niao Niao es un arcade plataformero de *scroll* lateral con un manejo sencillo. Con el botón A del mando de nuestra NES saltamos y podemos rebotar en los enemigos si mantenemos pulsado el botón B al impactar sobre ellos, consiguiendo así un salto de mayor altura, imprescindible para alcanzar según que plataformas e insectos.

El control de *Wo Xiang Niao Niao* está perfectamente calibrado y de hecho superar el primer nivel es tarea relativamente sencilla (el verdadero reto viene luego) una vez hayamos hecho ensayo y error un par de veces. Los gráficos del juego rezuman arte mojono por los cuatro costados y la música, le va como anillo al dedo a un juego de corte oriental.





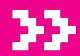
Sin duda, los chicos de mojonia le tienen cogida la medida a la venerable consola de Nintendo y saben ya como sacarle buenos juegos de plataformas.

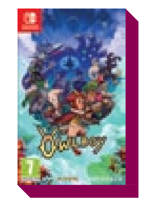


3/5

información

sistema: NES
origen: España
publica: The Mojon Twins
desarrolla: The Mojon Twins
lanzamiento: Abril 2017
género: Plataformas
jugadores: 1
precio: Descarga gratuita





información

sistema:
Varios. Versión comentada: Switch
origen:
Noruega
publica:
D-Pad Studios
Soedesco (ed. física)
desarrolla:
D-Pad Studios
lanzamiento:
Febrero 2017
género:
Plataformas, aventura
jugadores:
1
precio:
19,90 €

más

***Owlboy* apareció en 2017 en ordenadores, y se estrenó en febrero de 2018 en consolas, con una edición física anunciada para el mes de mayo.** Simon Stafsnes se rodeó en 2007 de un talentoso grupo formado por Jo-Remi Madsen y Henrik Stafsnes (hermano de Simon) en tareas de programación, Adrian Bauer en apoyo al diseño de los niveles y Jonathan Geer encargado de la música. Un pequeño equipo confinado en crear un juego con gráficos pixelados en 2D que aprovechasen las altas resoluciones de los monitores y televisores abandonando el estilo del píxel cuadradote que impera en la escena independiente. Nada fácil, pero el resultado no ha decepcionado, y son más de 100.000 las copias vendidas desde su lanzamiento.



Original Maniac Sello de Calidad

Owlboy

La epopeya pixelada que estábamos esperando

Dotado de unos gráficos pixelados impresionantes, gracias a la premisa de unas mecánicas jugables inspiradas en grandes clásicos y el cariño con que se estaba realizando se intuía que *Owlboy* podría destacar sobre la marabunta de títulos que se publican cada año. ¿Pero, serían suficientes las buenas intenciones y un apartado visual atractivo? El juego llega ahora a Switch y hemos tenido la oportunidad de jugarlo a fondo. ¿Nos acompañas?

Casi una década de trabajo prácticamente centrados en un solo juego. «¿Y si sale mal?, ¿y si no vende suficiente?». Son preguntas muy válidas que seguramente los noruegos se hicieron varias veces durante el largo desarrollo de *Owlboy*. Aquel viejo sueño de Simon Stafsnes que empezó a gestarse en 2007 inspirado en los juegos de Nintendo,como *Super Mario Bros. 3*, cierra el círculo precisamente en Switch, la consola de Nintendo.

El búho despreciado

Owlboy puede definirse como una aventura con toques plataformeros y puzles. En esencia nos recuerda a una sucesión de mazmorras típicas de la serie *Zelda* abandonando la perspectiva superior. Es curioso como el juego de los noruegos abraza una mecánica tan antigua y la mezcla con las mecánicas propias de llevar a un personaje con la capacidad de volar. Funciona, y muy bien. Ya desde el principio notaremos que Otus, nuestro prota, además de mudo, es tratado como un paria en su lugar de origen. Su maestro le desprecia y el resto de habitantes de la pequeña villa en el cielo le consuelan animándole a seguir intentándolo. Timorato, miedoso y algo torpe, es posible que nuestro pequeño búho tenga algo de su diseñador, ya que es sabido que Stafsnes sufrió de algunos episodios de depresión durante el desarrollo del juego, y siempre se ha presentado a los eventos con cierta candidez y humildad que solo aquellos que dejan de lado la vanidad y el ego muestran de forma natural.

Nuestro búho vuela pero también es capaz de agarrar objetos, recoger comida con sus patas, abrir cofres y otra serie de acciones. Es precisamente en el manejo de Otus y sus posibilidades donde recae la mayor parte del peso jugable de *Owlboy*. Gracias a otros personajes adquiriremos nuevas habilidades que permiten abrir nuevos caminos. Otus además tiene un par de movimientos en vuelo que le serán útiles en determinadas ocasiones, como es un acelerón y una especie de carga. También puede aumentar su energía y obtener mejoras en una especie de tienda a cambio de las monedas que encuentre escondidas en cofres o las que se obtienen al pasar por una especie de círculos diseminados por los escenarios.

El primer nivel servirá como entrenamiento y una especie de tutorial para aprender los movimientos y las características específicas del control.





Los escenarios pixelados son una maravilla para la vista, pero es que además este particular viaje a la madurez de Otus también es divertido e inspirador.

Algo encorsetado por su diseño, no deja de ser una sucesión de puzles y enfrentamientos contra enemigos sin que podamos salirnos de nuestro camino. Ello se intercala además con constantes diálogos entre los personajes. Una vez superados estos primeros compases, la historia se irá desvelando poco a poco explicando el ataque y origen de los piratas, nuestra misión y el pasado de los búhos.

A partir de aquí el juego se vuelve algo más abierto, y aunque siempre tenemos una misión y un objetivo más o menos claros, tendremos la sensación (inocua) de que gozaremos de mayor libertad. *Owlboy* es bastante directo (lo cual ni es bueno ni malo) pero no penséis que se trata de un juego de exploración a la vieja usanza; sus mecánicas siguen a pies juntillas la resolución de algunos puzles para poder continuar, el uso de objetos, la habilidad con el mando y vuestra propia supervivencia, asegurada por una gran cantidad de *checkpoints*, y fruta diseminada por los escenarios con la que recuperaros de vuestras heridas.

Una gozada para los ojos

Pixelados y barrocos hasta decir basta, el trabajo de diseño y gráficos es excelente, uno de los mejores ejemplos de hasta donde puede llevarse el arte del píxel. Animaciones y escenarios frondosos se mezclan con cuevas lúgubres, efectos de luces y sombras y algunas neblinas a lo *ghost layering* de Super Nintendo. Quizás en algunos momentos algunos elementos se muestran sobretrabajados en exceso, y en otros no acabamos de ver bien integrados fondos y primeros planos (son escasas las ocasiones en que esto ocurre), pero podríamos asegurar que es uno de los mejores trabajos en videojuegos que hemos visto nunca, sobre todo teniendo en cuenta que todo funciona con fluidez gracias a la cantidad de frames con los que cuentan los personajes.

Lejos de lo que podréis pensar no es de tipo *chiptune* (aunque algunos pasajes nos recuerdan a este estilo), sino que Geer apuesta por una composición más orquestal y cuidada, con arreglos, diferentes instrumentos y adecuada a la situación que vivimos. Particularmente nos ha encantado la parte cuando visitamos unas galerías oscuras repletas de bichos voladores: muy original, rítmica y divertida.

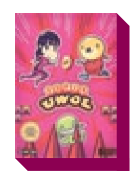
Owlboy es un juego a la vieja usanza que comparte algunos toques con los título más contemporáneos. Además de lo evidente por sus gráficos, toma prestado elementos de diseño y mecánicas que seguro que os recuerdan a *Zelda*, aunque también a *Mario* o a otros juegos gracias a determinadas escenas de acción que se intercalan aquí y allá. Los enfrentamientos contra los *bosses* son imaginativos y nos obligarán a pensar en una estrategia, mientras que la falsa sensación de libertad no nos agobiará más allá de nuestros prejuicios. La adquisición de nuevas habilidades a medida que avanzamos, los movimientos de Otus y sus posibilidades de combate están muy bien integradas y responde todo a la perfección en el mando.

Hubiéramos deseado menos parones en la aventura con tanto diálogo esparcido (necesario para el devenir de la historia, eso sí), puede que algunos gráficos tengan tanto detalle que parezcan fuera de lugar, o que un mapa no nos hubiera venido nada mal en determinadas fases, pero en conjunto *Owlboy* es tremendo. Si os gustan las aventuras de acción, las historias con algo de trasfondo, los giros de trama y, en fin, las cosas bien hechas, entonces tiraos de cabeza por este juego infinitamente delicioso, divertido y adictivo. ¡De diez!

5/5

Una aventura fantástica dotada de un gran nivel técnico y realmente divertida. Genial.





Super Uwol



Potenciando el viejo concepto hasta los dos jugadores

información

sistema: NES
origen: España
publica: The Mojon Twins
desarrolla: The Mojon Twins
lanzamiento: 2016/2017
género: Plataformas
jugadores: 1-2
precio: Descarga gratuita
35 € cartucho

Uno de los personajes más conocidos y extendidos de The Mojon Twins da el salto a una nueva plataforma, con una vuelta de tuerca en la mecánica. A estas alturas hasta el lector más novel conoce el archipresente *Uwol: Quest for Money*, convertido a una infinidad de plataformas. *Super Uwol* es más que una conversión a la NES, puesto que el código se ha limpiado y dado cera para pulirlo al máximo y se ha trabajado nuevamente en el diseño de niveles, creando nuevos para la ocasión.

Además, contamos con modos para dos jugadores, con la posibilidad de cooperar con nuestra pareja de juegos para conseguir superar los niveles. Y lo más divertido aún, tenemos un modo competitivo para luchar por conseguir más monedas que nuestro rival, perfecto para piques con amigos y tardes de diversión en compañía.





Por lo demás, *Super Uwol* conserva todos los puntos positivos ya vistos en *Uwol: Quest for Money*, trasladado a los circuitos de la NES. Los personajes se mueven a las mil maravillas, con la salvedad quizás del particular parpadeo de la NES. A nivel sonoro *Super Uwol* sigue dando la talla, así como en su diseño de nuevos niveles, perfectamente adaptados para los nuevos modos de dos jugadores. Y, como no, tampoco olvidarnos del puñetero fantasma, que nos va a seguir martirizando en aquellos niveles donde nuestro nivel de manquismo nos obligue a ir un poco más despacio. Si la fórmula funciona y se mejora sus ingredientes, el resultado solo puede ir a mejor.





El linaje real



Tras *La guerra de Gamber* llegó el último éxito de ESP Soft

información

sistema: Amstrad CPC
origen: España
publica: ESP Soft
desarrolla: ESP Soft
lanzamiento: Mayo 2017
género: Plataformas, aventuras
jugadores: 1
precio: Descarga gratuita

«Caminas inseguro, víctima de algún sortilegio que te está robando la memoria. Sólo una voz en tu cabeza que te guía: la del curandero del bosque». Así reza el texto de *El linaje real* que marca el inicio de la aventura y nos pone en contexto: somos un caballero que ha perdido la memoria. Recuperar la memoria será la primera de nuestras tareas, embarcándonos en un viaje en el que tendremos que aprender más sobre nosotros mismos y nuestro lugar en el mundo.

Se trata de un arcade de *scroll* lateral en el que el plataformeo tiene una importancia capital. A lo largo de los diferentes niveles que componen el juego pondremos una y mil veces a prueba nuestra pericia con los saltos, siendo muchos de ellos al píxel. La buena respuesta de los controles nos facilita enormemente la tarea. El diseño de niveles está muy logrado y se nota que el equipo detrás del juego le ha puesto cariño. Cada uno de ellos tiene su propio estilo, siendo algunos más directos y lineales, y otros más laberínticos.





Sus cuidados detalles, la elaborada historia y lo bien diseñados que están los diferentes niveles que lo componen harán las delicias de los aficionados a las aventuras más exigentes. Acción, estrategia, un pequeño componente de exploración y una jugabilidad a prueba de bombas, hacen de la última creación de ESP Soft uno de los mejores juegos para CPC de los últimos tiempos.

4/5



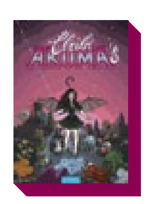




Chibi Akuma's Episode 1 y 2



Humor sangriento bajo una lluvia de proyectiles



información

sistema:
Amstrad CPC
origen:
Japón / Reino Unido
publica:
Keith Sear / PolyPlay
desarrolla:
Keith Sear
lanzamiento:
2016 / 2017
género:
Bullet Hell
jugadores:
1-2
precio:
Descarga Gratuita



Tras la grata sorpresa que supuso la irrupción de *Dragon Attack* y su apuesta por trasladar la experiencia *bullet hell* a la máquina de Amstrad, la saga *Chibi Akuma's* ha tomado el relevo, y lo ha hecho por la puerta grande. Al contrario que *Dragon Attack*, en *Chibi Akuma's Episode 1 y 2* encontramos un protagonista con un *sprite* bastante grande y detallado, así como enemigos y, en definitiva, un estilo gráfico alejado del minimalismo propuesto por la creación del CPCRetroDev.

Por si ello fuera poco, la saga *Chibi Akuma's* apuesta fuertemente por el humor negro, oscuro y siniestro. A lo largo de ambos juegos, desde la primera pantalla que carga hasta la última de las escenas de transición, está repleto de un estilo de humor macabro y socarrón, salpicado de autocríticas a la habilidad del desarrollador, que le convierten en un juego no apto para todos los públicos.

A nivel técnico ambos juegos están tratados de una manera excelente, mostrando una cantidad de proyectiles en pantalla asombrosa sin notar ralentizaciones en la máquina. Nuestro protagonista se mueve a dos velocidades, dependiendo de si está disparando o no, lo que nos obliga a soltar el botón de disparo para ralentizar el movimiento y esquivar entre la nube de proyectiles enemigos, añadiendo un punto extra de habilidad al juego.

Aunque ambos juegos están muy bien trabajados, se nota el salto de calidad en *Chibi Akuma's Episode 2*, con la inclusión de descacharrantes diálogos en medio de la partida y la posibilidad de poder jugar a dobles simultáneamente. En una nueva vuelta de tuerca, el humor macabro está reforzado en esta segunda entrega ya desde el inicio y su particular 'protección anticopia'.

Por si esto fuera poco, una interesante variedad de enemigos se combina con enormes jefes de final de fase que nos pondrán aún más difícil completar nuestra misión de sobrevivir. Como buen *bullet hell*, solo una pequeña porción de nuestro cuerpo se verá afectada por los disparos enemigos, pero la abundancia de proyectiles es tal que en más de una ocasión no seremos capaces de vislumbrar bien todo lo que tenemos que sortear. Esto no le resta ni un ápice de diversión a ambos juegos, obras muy disfrutables si nos gusta el género, ¡y con extras según la memoria de nuestro CPC y si es Plus!.



4/5

Un matamarcianos de última generación sorprentemente adaptado a los 8 bit.

más

A nadie sorprenderá conocer que Keith Sear, autor de la saga *Chibi Akuma's*, vive en Japón. La estética de ambos juegos casa con el estilo *chibi* deformado típico del país del sol naciente, sin olvidar que ambas creaciones beben, en parte, de las historia de terror japonesas. Aunque Japón es cuna de videojuegos y uno de los mercados más potentes tradicionalmente, las creaciones occidentales han sufrido desigual suerte en dicho territorio asiático. En el caso de los microordenadores de 8 bits, y obviando el estándar MSX, pocos han sido los productos que han triunfado. Muy posiblemente, la saga *Chibi Akuma's* es la primera saga 'nipona' para la serie Amstrad CPC.



River City Ransom: Underground



El retorno de un clásico por la puerta grande. ¡Barf!

información

sistema: PC
origen: Canadá
publica: Conatus Creative
desarrolla: Conatus Creative
lanzamiento: Marzo 2017
género: *Beat-'em-up*
jugadores: 1
precio: 19,99 €

más

En 2013 surgieron las primeras informaciones acerca de una secuela de la conocida saga de Technos. Por aquel entonces Conatus Creative se hacía llamar Combit Studios y eran más conocidos en el ámbito de los juegos para dispositivos móviles. Una jugada maestra les valió conseguir la licencia directamente de Million, y en septiembre de 2013 obtuvieron parte de los fondos necesarios para desarrollar el juego gracias a la consabida —y en esta ocasión , modesta— campaña en Kickstarter.



Tras más de 3 años de desarrollo los canadienses de Conatus Creative lanzaron en marzo de 2017 el esperado *River City Ransom: Underground*, la secuela oficial de la conocida saga de Technos que vio luz verde tras una exitosa campaña de *crowdfunding* en Kickstarter. ¿Será este *beat-'em-up* de mundo abierto 2D finalizado igual de exitoso?

Lo primero que llama la atención es la atención al detalle que sus creadores han dedicado a la totalidad del juego, que respira una perfecta ambientación desde sus menús hasta cada uno de los escenarios por los que pasearemos pixelado palmito. La jugabilidad básica es sólida como el impacto de una bola de béisbol en los morros. El motor programado por Andrew Russell dota al juego de una gran flexibilidad. Escogeremos a uno de los personajes disponibles (el juego permite la cooperación de hasta 4 jugadores en el mismo equipo, o incluso *online*, una rareza en la escene del videojuego independiente), y nos liaremos a mamporros con diversos grupos de contrincantes. En general, entraremos en una pantalla donde nos estará esperando un grupo de matones, los eliminamos, recogemos las monedas que dejen detrás, y seguimos a la siguiente pantalla.

El concepto de las monedas es esencial en *RCR:U*, pues gracias a ellas podremos comprar nuevos movimientos para nuestros personajes, encontrando alguno de los *dojos* diseminados por el mapeado. Cada uno de los personajes disponibles incrementa su nivel y gestiona su economía por separado, lo que lleva a una importante disyuntiva a la hora de progresar en el juego.

El control responde perfectamente, como es imprescindible en un *beat-'em-up*, y la sensación de juego nos devuelve a los clásicos de Technos; los golpes son apropiadamente contundentes y se puede sentir su impacto, tanto en la ejecución como en su resultado. No obstante, no está exento de problemas. Por un lado, necesitas el virtuosismo de un pianista para gestionar inicialmente todas las teclas necesarias para controlar a tu pixelado avatar: puño, patada, salto, defensa, agarre, usar, provocación... Cada acción tiene su tecla asignada y, mutaciones genéticas aparte, nos faltan dedos para tanto comando.

Gráficos brillantes

Los gráficos aúnan fidelidad al material de origen y su plataforma primigenia con una factura excelente dentro de las restricciones que los anteriores suponen, amén de un diseño colorido y cargado de personalidad que casi parece sacado de otro gran *beat-'em-up indie* de hace unos años, como es





Los escenarios contienen todo tipo de detalles y tienden a huir de la estructura lineal tan habitual en la mayoría de *beat-'em-up*. Son muchos los ambientes diferentes que encontraremos en nuestra aventura. ¡Sobresaliente!

Scott Pilgrim vs. the World. La cantidad de entornos disponibles (140 pantallas) es asombrosa, y todos presentan un grado de detalle en su creación nada desdeñable. Allí donde se puede, *RCR:U* muestra un aspecto genial.

Probablemente lo mejor del juego son los *sprites*. Una gran cantidad de tipos de personajes distintos, con gran personalidad, y unas animaciones sensacionales para el pequeño tamaño (comparativo) de los *sprites*, que alcanzan su máxima expresión en los movimientos de los personajes jugadores. El detalle con que se han plasmado estas animaciones, cuadro a cuadro, es encomiable. Y no contentos con traer a los personajes clásicos de la saga, los diseñadores incoporan una amplia selección de nuevos luchadores desbloqueables: hasta 10, ¡y comenzaremos con un elenco de nada menos que 7!

La banda sonora original es competente, como lo son los efectos de sonido. Sin ser memorable, el conjunto del diseño de sonido de *RCR:U* cumple el objetivo de completar la inmersión. En posteriores actualizaciones los diseñadores cambiaron la banda sonora compuesta por Dino Lionetti debido a las desaveniencias con el caso de Alex Mauer (buscad en Google).

En lo negativo, ciertas decisiones de diseño merman en algún grado la experiencia dejando de lado ciertos problemas técnicos. Por ejemplo, el denominado sistema de estatus criminal, reminiscente de la saga *GTA*, y que llenará las pantallas de policías si realizamos actos vandálicos o golpeamos a un transeunte. Lo que puede parecer simpático se convierte en un problema cuando a menudo los viandantes se cruzarán en nuestro camino sin llegar siquiera a verlos, o que un *bug* provoque que si un enemigo es el que parte la cara a un ciudadano inocente y coges, queriendo o por error, las monedas resultantes, te colgarán el sambenito.

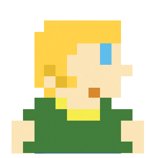
El propio diseño de mundo abierto supone un cierto problema de continuidad. Si bien contamos con un mapa, accesible desde el menú, donde podemos ver en qué lugar estamos, dónde debemos dirigirnos, así como el texto que precede a nuestro objetivo, alcanzar ese punto concreto puede ser harina de otro costal. Sin indicaciones claras de cómo llegar a cada punto, e incluso pudiendo resultar poco claro qué hacer una vez alcanzado el punto teórico del mapa donde nos espera el próximo paso en nuestra misión, podemos llegar a sentirnos perdidos. Todo esto nos da una sensación de juego inacabado, aún viviendo en la época de los *early access* y demás lanzamientos en estados primigenios, y que ha ido paliándose en parte con posteriores actualizaciones.

Los amantes del género deberían probarlo, pues los pros superan suficientemente a los contras como para que podáis pasar un puñado de horas geniales a los mandos de Alex, Ryan y compañía. A fin de cuentas se trata de un *beat-'em-up* que posee en su genética la raza necesaria para convertirse en uno de los mejores que hayamos jugado en mucho, mucho tiempo.

4/5

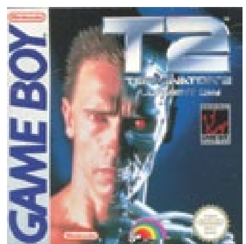
El tiempo lo ha hecho mejor, pero debería haber sido lo prometido desde el principio.

Terminator 2



«¡Hasta la vista, baby!»

Terminator 2 es el típico juego que exige que el jugador vaya mejorando a medida que lo intenta una y otra vez. Sin ser demasiado difícil, superar el nivel de los circuitos es más sencillo si apretáis el botón SELECT (todo irá más lento), y si escucháis el sonido que hace el cursor al pasar por encima de alguna conexión a modificar.



SISTEMA: Game Boy
AÑO: 1991
GÉNERO: Varios
PROGRAMACIÓN: BITS Studio
PUNTUACIÓN: ✱✱✱✱✱

Que un juego llevara impreso el logo de LJN en su carátula no era precisamente sinónimo de calidad asegurada, sin embargo, hay que reconocer que algunos de los cartuchos que llegaron a la portátil de Nintendo con el arcoiris en primer plano sí que resultaron ser divertidos y muy apropiados para el sistema; aunque claro, detrás solían tener a diseñadores contrastados...

Ocurrió con aquellos competentes y divertidos *Spiderman* y *WWF* de RARE, y continuó con este *Terminator 2* del estudio británico BITS, que llevara la excelente conversión de *R-Type* a Game Boy. Con aún cierto auge por las licencias cinematográficas, es curioso como el camino que tomó *Terminator 2* en la portátil fuera muy diferente al resto de versiones llevadas por Ocean a microordenadores, o las de otras consolas también a cargo de LJN/Acclaim. Tomando como punto de partida la batalla en el futuro contra Skynet, el juego nos ofrecía diversos niveles con diferentes jugabilidades adornados con unos gráficos muy notables que hacían un uso exquisito de los clásicos tonos de la verduzca pantalla. Resolver puzles, escapar de una persecución en camión, derrotar al malvado T-1000... en fin, toda la película acaba condensada de algún modo en un cartuchito que se antojaba perfecto para las partidas más o menos rápidas que pedía una portátil.

Por desgracia, en algunos momentos los objetivos no eran muy claros, y si en el primer nivel había que desactivar las bombas en un orden concreto, los puzles del tercero con la excusa de reprogramar al T-800 eran algo complicados,por lo apretado del tiempo —aunque hay un par de trucos para superar más fácilmente esta fase.

Con todo, *Terminator 2* incluye la mayoría de los aspectos que exigimos de un juego tan variado como este: memorización, buen pulso, algo de suerte y la promesa de que se trata de un título disfrutable, algo por encima de la media a la que estábamos acostumbrados por aquella época.



A mediados de los 90, los juegos de lucha 'uno contra uno' seguían pegando muy fuerte en los salones arcade. Ahora bien, la irrupción de los polígonos y las 3D habían propiciado que nos encontráramos dos corrientes ampliamente diferenciadas y los juegos que apostaban por este vanguardista aspecto se batían en duelo con propuestas más clásicas diseñadas de manera más artesana y tradicional; vamos, lo que venía siendo el típico pique entre defensores de los *Tekken* y *Virtua Fighter* de turno contra los que seguían prefiriendo paladear las nuevas iteraciones de las sagas de lucha de SNK y Capcom.

Pero, ¿y si hubiera lugar para una tercera vía? Es decir, utilizar un apartado técnico a la vanguardia del momento pero con una base jugable que estuviera anclada en las ya de por sí depuradas mecánicas de la lucha en dos dimensiones. Eso mismo debieron pensar en el seno del tándem formado por Nintendo y Rare, y si a todo ello le sumamos un hecho —que la Gran N debía amortizar la enorme inversión con la tecnología que también sería el corazón de su nueva consola, la por aquel entonces conocida como Project Reality— pues ya tenemos todos los ingredientes en la coctelera para comenzar a hablar sobre la franquicia que nos ocupa estas líneas.

Repasamos la saga de lucha de Rare que nació bajo el paraguas de Nintendo para romper muchos de sus estereotipos, *Killer Instinct*, y como diría la característica voz del comentarista de los combates: «Cooombo Breakeeer!!».

Por: Pepe Luna

Killer Instinct (ARCADE - 1994)





Con las máquinas de 32 bits ya instaurándose en los hogares de todo el mundo, Nintendo tenía una difícil papeleta entre manos, convencer a su público de que debía esperar un poco más antes de dar el salto, y decir esto en una época donde rápidamente los polígonos iban mandado a casa a los píxeles era algo harto complicado. Cartuchos de SNES hiperdopados de chips no serían suficiente para frenar la sangría durante mucho tiempo. Aunque ellos estaban confiados, su jugada maestra era el corazón de su nueva máquina, Ultra 64 por aquel entonces, y es que los de Kyoto habían conseguido que este fuera diseñado por Silicon Graphics, empresa que atesoraba el hito de firmar los efectos especiales de *Terminator 2*. Sabían que esta era su mejor baza y como muestra solo tenéis que echarle un ojo al VHS promocional de la casa del árbol de *Donkey Kong Country*, la avanzadilla del bombardeo que estaba por venir.

> "Se trataba de un título MUY TRANSGRESOR para lo que nos tenía acostumbrados la compañía"

Pero sin duda, la demostración de músculo debía continuar para amenizar la espera, así que aprovechando que en aquel momento los salones recreativos aún eran un escaparate de lujo, llegaron a un acuerdo de distribución con la mismísima Midway para poner en circulación dos cabinas con sendos juegos que albergarían en su interior una supuesta réplica del hardware que luego tendríamos en casa con Ultra 64. Uno de ellos de conducción, *Cruis'n USA* y otro el título de lucha que nos ocupa, *Killer Instinct*. Combates y carreras, una dupla para estrenar tecnología muy propia de la época.

De su creación se encargó Rare, la legendaria desarrolladora de los hermanos Stamper que en aquel momento era subsidiaria de Nintendo. Por delante tenían un importante reto y es que los juegos de lucha que lo 'petaban' entonces, solían venir del país del sol naciente, a excepción de alguna que otra saga como *Mortal Kombat*, por ejemplo. Decir que salieron del paso con nota es quedarse cortos. Finalmente optaron por una especie de híbrido que si bien tomaba como base para la distribución de botones al clásico por antonomasia, *Street Fighter II* —esto es, 3 botones para puño y otros 3 para patada y combinaciones de luna y media luna junto a otros basados en cargas para las técnicas especiales— también recogía movimientos similares a los violentos fatalities de la saga de Ed Boon y John Tobias.





"El mueble era IMPRESIONANTE"

Tanto la historia como los personajes no son ningún alarde de originalidad, pero sí que representan bien muchos de los estereotipos de la cultura pop de los 90. Nos encontramos en el clásico futuro cercano imaginado de aquella época, una megacorporación llamada Ultratech dirige todo el cotarro, a pesar de que para ello tienen el planeta frito a base de contaminación. Otra de sus aficiones consiste en crear armas y soldados biotecnológicos para poder venderlos al mejor postor y para ello, nada mejor que organizar un torneo de artes marciales con gran repercusión mediática denominado Killer Instinct, donde éstas se puedan lucir y así encontrar un rápido comprador.

Invitando a luchadores de todo el planeta a cambio de concederles cualquier deseo, consiguen rellenar el plantel de participantes, un total de 10. Jago, el monje protagonista guiado por el espíritu del tigre, que busca perfeccionar sus técnicas así como afrontar el poderoso mal que se esconde tras la corporación. Orchid, agente infiltrada en el torneo para sabotear a Ultratech. Thunder, indio americano que busca encontrar a su desaparecido hermano. Glacius, un extraterrestre de hielo capturado para lucirlo en el torneo, (y primo hermano del T-1000). Combo, boxeador famoso por su violencia; o Sabrewulf, un aristócrata infectado con licantropía, y a su vez un homenaje a los primeros pinitos de la desarrolladora. Junto a ellos, los propios juguetitos de la compañía: a saber, Spinal, un esqueleto resucitado de un antiguo guerrero. Cinder, ex convicto con el que Ultratech experimentó para convertirlo en un hombre en llamas, Riptor, lagarto resultante de un experimento genético y Fulgore, cyborg y producto estrella de la compañía de cuya experiencia en el combate se decidirá su producción en cadena. Frente a ellos un jefe final, Eyedol, una especie de cíclope con 2 cabezas, muy de las películas de Ray Harryhausen señor de la guerra de otra dimensión, y traído a esta para ser el colofón final a la batalla.

El mueble ya de por sí era impresionante. El juego estaba diseñado usando la técnica de gráficos CGI y cada vez que podía, introducía una secuencia FMV, tan de moda por aquella época. El resultado era un aspecto imponente tanto para los luchadores seleccionables, 10 seleccionables más el jefe final, como en los escenarios. Algunos incluso estaban diseñados en 3D ya que durante el combate, y pese a tener una mecánica de juego de lucha bidimensional, hacían todo tipo de giros en pos de la espectacularidad. Por otro lado, la banda sonora también era impresionante, con mucho sonido techno y dance de la época y hasta voces para temas cantados. Para el recuerdo también los atronadores gritos del comentarista de los combates, que resonaban por todo el salón recreativo.

Como he mencionado más arriba, en el apartado jugable se atrevieron a innovar, no solo obviando el sistema de asaltos en favor de uno con 2 barras de salud y con una breve pausa cuando uno de los luchadores pierde la suya mientras que el otro la conserva tal como estaba, también empleando un sistema de combos y contras que iba más allá de lo visto en otros títulos. Enlazando distintos tipos de técnicas y golpes, podíamos llegar a encadenar ataques con decenas de hits, aunque el rival también disponía de sus propias combinaciones para romper las cadenas de ataques. Por último, aprovechando la fama que le dieron a la serie de Midway, también había *danger moves*, aunque eso sí, algo más ligeros que los *fatalities* vistos en Mortal Kombat, ya que a fin de cuentas seguía siendo Nintendo la que estaba detrás. Con todo y con eso, se trataba de un título muy transgresor para lo que nos tenía acostumbrados la compañía, incluso en la actualidad. Sangre, alguna escena algo subidita de tono protagonizada por Orchid, remates como lanzar al adversario por la azotea y verlo estamparse contra un coche o incluso la más que sugerente voz de la cantante en uno de los temas de la banda sonora, es algo que incluso a día de hoy sorprendería viniendo de un producto lúdico firmado por la empresa de *Super Mario Bros.*.

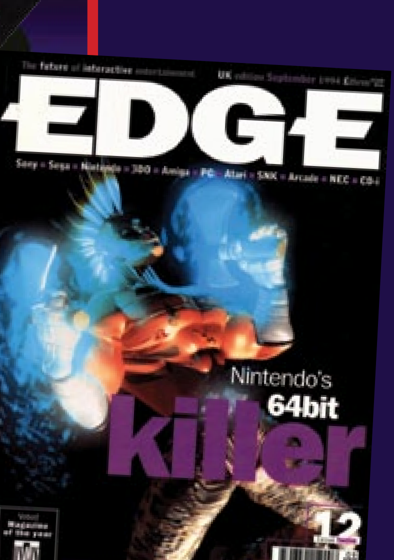
Eyedol es el jefe final en la saga, un tipo con dos cabezas, cuernos y pezuñas con muy mala baba. ¡Menudo engendro!

Killer Cuts (CD - 1995)

No se trata de un juego más de la saga, pero dado lo 'sonado' que fue en la época, y nunca mejor dicho, era imposible no meter en este repaso ese obsequio con el que Nintendo tuvo a bien acompañar al cartucho negro de SNES. Y es que la meritoria conversión del arcade *Killer Instinct* venía, como bien rezaba su portada, junto a un CD de audio musical, que por aquel entonces estaba ya bien establecido, o al menos así era en mi entorno más inmediato.

Catorce temazos que se encargaban de remezclar la banda sonora del juego de manera magistral, mucho más cercanos en sonido a lo escuchado en la recreativa que en la conversión doméstica, dada la diferencia de potencia, claro, y que no solo tocaban las tendencias electrónicas de la época, aunque eran las predominantes. Como curiosidad, algunas de ellas también pudimos escucharlas en el mítico programa de radio GAME 40.

Quedan para el recuerdo *K.I Feeling* y *The Way U Move*, que si te las llevabas grabadas en cinta a cualquier fiestecilla de sábado noche con los colegas, casi podían pasar desapercibidas entre temas de Gala o Sash!. Casi.



Killer Instinct (SNES - 1995)

> Una CONVERSIÓN que debería pasar al OLIMPO del videojuego

Algo no iba bien en la producción de Ultra 64; los retrasos se repetían y en Nintendo veían como SEGA no era la única que metía consolas de 32 Bits en las casas. Sony con su PlayStation estaba también cogiendo mucha ventaja, más aún para en un principio haber sido catalogada de compañía de segunda, junto a 3DO o Jaguar, en esto de la por aquel entonces 'nueva generación'. Mientras tanto Super Nintendo aguantaba el tipo como podía…



Donkey Kong Country lo había *petado* en las Navidades anteriores y el hecho de que ya estuvieran en marcha sus secuelas no era suficiente. Por otro lado, sabiendo que a Ultra 64 aún le quedaba al menos un año para aterrizar definitivamente, los planes de contar con *Killer Instinct* como uno de los títulos estrella del lanzamiento se iban difuminando. El juego perdería muchísima frescura en los años transcurridos desde su nacimiento en los salones al salto a la nueva consola. Así que la decisión fue clara: el primer *Killer Instinct* debía salir en Super Nintendo para reforzar el catálogo de la máquina frente a sus nuevas y mucho más potentes competidoras, antes que desperdiciarlo con una conversión tardía en Ultra 64, y así nos lo hicieron saber en el E3 de ese mismo año. La noticia fue todo un sorpresón. El cómo lo hicieron, y en tan poco tiempo, me sigue pareciendo asombroso, y es que aunque se perdieron muchas cosas por el camino, la esencia fue trasladada a la perfección. Técnicamente, el juego sufrió recortes importantes, dada la abismal diferencia entre ambos *hardware*. Los personajes eran mucho más pequeños, aunque estaban todos, pero no conservaban en su totalidad las animaciones. Lógicamente, también perdimos por el camino el espectacular zoom de la recreativa. Los escenarios pasaron a ser prerenderizados, nada de giros de cámara, aunque se respetaron también en número, y la música viajó por el filtro del SPC700 de la SNES, que también es cierto que no era moco de pavo. Las secuencias FMV de victoria tras los combates ahora eran estáticas, aunque en los anuncios de televisión hacían el viejo truco de enseñarlas como insinuando que sí estaban en el cartucho. En general, bastantes diferencias técnicas, pero vuelvo a decir; totalmente comprensibles dadas las enormes diferencias de capacidades.

En lo jugable sí que se consiguió trasladar prácticamente las mismas sensaciones, salvando algunos pequeños detalles como el hecho de que ahora los *ultra combos* habían bajado su tope. El juego se sentía prácticamente igual que su hermano mayor y la mejor prueba es que si llegaste a dominar algún personaje en esta versión de 16 bits, no cataste la recreativa en su día y ahora lo pruebas en MAME o en la estupenda adaptación que se encuentra disponible para Xbox One, te das cuenta de que sabes llevarlo a la perfección.

Sin duda, una conversión que debería pasar al olimpo del videojuego por cómo se adaptó a pesar de la gran diferencia técnica. Este característico cartucho negro era un juego de esos que te hacían sacar pecho con tu consola, incluso en plena efervescencia de los 32 bits.



Killer Instinct (Game Boy - 1995)

Y con muy poca diferencia con respecto a la versión SNES. De hecho, aquí en Europa, llegó a ser lanzamiento prácticamente simultáneo. Se cumplía la promesa hecha en el E3 de ese mismo año de ver en la monocroma pantalla de nuestra querida Game Boy a *Killer Instinct*, una conversión que decir que fue meritoria es quedarse corto.

Nintendo ya había puesto a prueba a la pequeña portátil en eso de los gráficos prerenderizados con el lanzamiento de *Donkey Kong Land* meses atrás e intentaron el más difícil todavía con este cartucho de 4 megas que quizás pecó de ambicioso en algunos aspectos, pero cuya jugada salió bien. Como principal recorte encontramos la ausencia de Cinder y Riptor entre el plantel de luchadores seleccionables y, lógicamente, las diferencias visuales estaban presentes. Los luchadores digamos que eran 'reconocibles' pese a ser poco más que amalgamas resultantes de pasar el *render* original a *sprites* que pudieran mostrarse en la pequeña portátil. Eso sí, jugablemente pocos peros se le pueden achacar, y eso que solo disponemos de 2 botones: puño y patada, con los que se resuelve la papeleta con nota haciendo que cada uno haga diferentes funciones según el tiempo de la pulsación.

Y es que si lo comparamos con otras intentonas similares, como las de la saga *Mortal Kombat*, esta versión portátil gana por goleada. Cierto es que casi le hubiera sentado mejor un acabado en píxel, aunque claro, lo prerenderizado era lo que vendía en aquel entonces y fardar de que tu consola portátil lo lucía era de lo más molón del momento. Elogiable también la adaptación de la banda sonora al sonido *chiptunero* de nuestra querida Game Boy; muy lograda.

En resumidas cuentas, estamos sin duda ante uno de los mejores exponentes en lo que se refiere a lucha en esta consola, género que tampoco se prodigó en exceso en ella. Solo por debajo de la también lograda conversión de *Street Fighter II* y las magníficas interpretaciones de las sagas de SNK firmadas por Takara. ¿Qué hubiera pasado si este *Killer Instinct* también nos hubiera llegado con estilo *super deformed*?



Comics (1996)

En enero de 1996, Nintendo, en colaboración con la revista Nintendo Power editó bajo el sello de Armada un tebeo de 16 páginas bastante ingenuo y técnicamente mediocre, en el que se narra un combate entre Jago y Orchid hasta que aparece Fulgore en escena.

En verano de ese mismo año, una mini serie de tres números algo más interesante y mejor realizada, desvelaba más detalles sobre la historia que rodea los comabtes que se suceden en el juego, la misteriosa corporacón Ultratech, y la aparición del presidente de la empresa, personaje que no aparece ni siquiera mencionado en la serie de juegos.

Lejos de terminar aquí con su incursión *comiquera*, Nintendo alargó un poco más el tema con una nueva mini serie de tres números publicada en noviembre del mismo año, y que continuaba de alguna manera la historia de la primera trilogía. ¡Ojo a la revelación final, que no tiene desperdicio!







Killer Instinct 2 (Arcade - 1996)

Y mientras Nintendo 64 parecía asomar finalmente por el horizonte —aunque aquí en Europa aún nos quedarían algunos meses para catarla— *Killer Instinct* comenzaba el segundo asalto al mundo de los salones recreativos con su secuela.

En esta ocasión, los viajes en el tiempo parecían ser la premisa para dar algo de variedad al futurista elenco de personajes y escenarios de la primera entrega, y es que tras la batalla contra Eyedol al final del primer juego, se abrió un portal interdimensional 2000 años atrás que dejó atrapados en él a los principales protagonistas. Ahora deberían aunar fuerzas con guerreros del pasado para poder vencer a un nuevo enemigo común, Gargos, otro señor de la guerra y antiguo rival de Eyedol.

Por el camino perdíamos a 3 personajes de la primera entrega, Cinder, Riptor y Thunder, en favor de nuevas incorporaciones. A saber: Tusk, un bárbaro que parece sacado de ese relato de espada y brujería que todos estáis pensando, Kim Wu, experta en el manejo de los *nunchakus*, y Maya, una amazona que bien podría fichar por la Liga de la justicia.

Visualmente, se nota que el juego se lleva un par de años con su antecesor, en una época en la que los gráficos 3D y prerenderizados avanzaban rápidamente, aunque no por ello quiere decir que haya envejecido mejor. Eso sí, una gran diferencia es que ahora el estilo es aún más colorista que en la primera entrega.

En cuanto al apartado musical, se vuelve a firmar un trabajo sobresaliente, quizás no tan reconocido en el imaginario colectivo como el anterior —¿pudo tener algo que ver el que en esta ocasión no tuvimos volumen 2 de *Killer Cuts*? En cualquier caso, vuelve a quedar para el recuerdo especialmente —una vez más— el nuevo tema de Orchid; dis-

> "En el apartado musical SE VUELVE a firmar un trabajo EXCELENTE"





cotequero a más no poder, y la pieza orquestal de Sabrewulf, que suena a la mejor Rare.

En lo jugable se implementan diversos cambios para hacer más accesible el sistema de combos, además de añadir los nuevos *supers*, que se rigen por una barra situada justo debajo de la de salud, y que proporcionan dispares efectos según el personaje que los ejecuta, ahora no tenemos la necesidad de memorizar secuencias tan largas, ya que hay diferentes formas de enlazarlos. Para terminar, nunca mejor dicho, los particulares *fatalities* no faltan a la cita, aunque ahora se denominan *ultimate moves*.

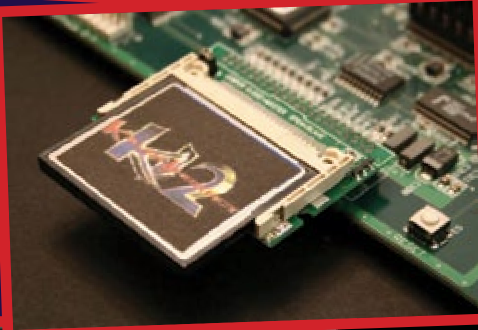
Killer Instinct 2 fue convertido recientemente a Xbox One en un recopilatorio junto al primero y las hasta ahora 3 temporadas de la versión actual. Una buena oportunidad para disfrutarlo tal cual, ya que la conversión de Nintendo 64, que a continuación relatamos, no fue exactamente todo lo que se esperaba de ella, al menos a nivel técnico.

El juego del disco duro

El juego de Rare y Nintendo pasó también a la historia de los videojuegos por ser el primer arcade en incorporar un disco duro, tal y como se encargó de recoger el *Libro Guinness de los Records* en 2010. Los diseñadores del juego utilizaron el soporte del disco duro para incorporar una suerte de vídeos prerenderizados de los escenarios. Un truco que les permitía ahorrar potencia en la placa para generar 3D en tiempo real, y que gracias al espacio disponible en un HD podían incluir sin que el jugador realmente notase que aquello no era calculado en tiempo real. Haberlo hecho en un soporte como la ROM hubiera sido costosísimo, y seguramente los CD tampoco fueron opción debido a que en esos momentos el acceso a los datos grabados era lento y poco fiable para una tarea como esta.

Tanto *Killer Instinct* como *Killer Instinct 2* usan el disco duro para estos quehaceres, y como tampoco resulta ser un soporte de lo más duradero —sobre todo si se está usando continuamente para cargar datos como es el caso— de un tiempo a esta parte han salido kits que reemplazan los HD por otros dispositivos, como discos de estado sólido o tarjetas compact flash, como es el caso de la solución que propone *The Killer Instinct Project*.





Killer Instinct Gold (N64 - 1996)



Esta versión llegaba con la difícil tarea de cumplir una promesa del pasado, y parece que no pudo con ella. El hecho de que el *hardware* original de Ultra 64 sufriera recortes en su supuesto traslado doméstico a Nintendo 64 también repercutió en el trabajo de esta conversión.

Lanzado a las pocas semanas del estreno de la máquina —aunque aquí en Europa tuvimos que esperar a 1997 para tener ambas cosas— lo cierto es que el juego dista de su versión arcade, hasta el punto de hacerte plantear si el primer *Killer Instinct* pudiera haber entrado tal cual en un cartucho de Nintendo 64. Vale que las diferencias entre ambas versiones son muchísimo menos evidentes que las que había entre la primera versión y su homónima de SNES, pero es que en este caso se nos prometió que serían 1:1, al estilo de lo que hacía SNK en su paso de juegos de MVS a AES y a la vista está de que no fue así.

El juego sacaba pecho en los enormes protagonistas y la velocidad de los combates, por otro lado, los escenarios intentaban reproducir a los originales pero tenían algún que otro cambio. Por ejemplo, los elementos en segundo plano, menos detallados o más alejados que en su homónimo de recreativa, y que en esta ocasión estaban siendo renderizados en tiempo real por la máquina (eran escenarios poligonales). También hay que decir que todo el apartado técnico rezuma ese aspecto ligeramente borroso tan característico del hardware de 64 bits de Nintendo, aunque aquí no es tan evidente como en otras producciones. Jugablemente, tampoco ayudan las peculiaridades del mando de la consola, aunque claro, esto no es un problema de la conversión en sí. Afortunadamente, permite cambiar la configuración de todos los botones.

La coletilla Gold no era casual y es que en Rare se molestaron en incluir suficientes novedades para asegurar muchas más horas de diversión que el clásico modo arcade o *versus*, y las batallas por equipos o torneos fueron buena prueba de ello.

En resumen, *Killer Instinct Gold* no es un mal juego de lucha, ni mucho menos, más aún teniendo en cuenta el pobre catálogo de la consola en este género. Lo que sí parece es que la conversión desmerece en comparación con la brillante adaptación de la primera entrega en SNES, no sabemos si por limitaciones de hardware, prisas en su desarrollo o algún que otro motivo.

Killer Instinct (Xbox ONE - 2013)





Como bien sabréis, esta franquicia fue una de las que Nintendo perdió como consecuencia de la compra de Rare por parte de Microsoft. Tras unos cuantos años en el cajón, los de Redmond decidieron resucitar *Killer Instinct* con motivo de la salida de Xbox ONE en 2013.

¿Y qué es lo que nos encontramos? Pues de primeras un modelo de negocio algo discutible *free to play* basado en temporadas y con diversas opciones de compra en paquetes, pero una base jugable que lo sitúa como uno de los más potentes juegos de lucha de esta generación —que no precisamente está huérfana de grandes exponentes. Y eso que ya han sido dos los estudios que han puesto sus manos en él: Iron Galaxy y Double Helix. Ambos han hecho un trabajo excepcional y lo cierto es que esta nueva iteración de la saga es todo un señor juegazo que además ha llegado a contar con una edición física que recopila las tres primeras temporadas y que no deberíais dejar escapar, ahora que también está disponible en ordenadores.

El juego no es una tercera parte al uso, y de hecho, el que el título no esté numerado y vuelva a llamarse igual que el original no es casual, nos encontramos ante un reinicio en toda regla. Tanto la historia como las motivaciones de los personajes cambian, en mayor o menor medida según el caso, para empezar a contarnos la historia de Ultratech y el agresivo torneo desde el comienzo y bajo un nuevo prisma. El diseño de los luchadores también está puesto al día y contamos con nuevas y curiosas incorporaciones, como la de Hisako, que intenta trasladar al universo del juego a una especie de Sadako de *The Ring*, y lo cierto es que pese a lo disparatado en primera instancia, consigue dar el pego entre el resto de contendientes. También, aprovechando que ahora la licencia de la serie es de Microsoft, ésta se ha encargado de ir añadiendo a personajes característicos de la marca, como si de un *Smash Bros.* de los de Redmond se tratara, pudiendo seleccionar al Inquisidor de *Halo* o al General RAAM, jefe final del primer *Gears of War*, por citar algunos.



El control sigue manteniendo un esquema muy similar a los clásicos, y de hecho, muchas técnicas y combos se realizan exactamente igual. En lo técnico, el juego se puede decir que ha estado a la última desde su con nacimiento. Ya en 2013, con con el lanzamiento de la máquina, era algo espectacular de ver. A día de hoy cuenta con un parche para Xbox ONE X que lleva aún más lejos el derroche de efectos de partículas. sobre todo si lo contemplamos en un televisor de última generación.

Y para el futuro se espera que Microsoft siga apostando por la marca para que podamos hablar de *Killer Instinct* por muchos años más. En Estados Unidos es uno de los *fighting games* que se vive con más pasión, y el reciente desembarco de la versión PC permitirá que la base de usuarios de este señor juegazo se amplíe, así que esperamos nuevas temporadas. Si encima tienen el detalle de ir recopilándolas en físico cada cierto tiempo como hasta ahora, pues mejor. ¡Larga vida al torneo de Ultratech!



NARITA Boy

Hablamos con Eduard Fornieles, de Studio Koba, para que nos cuente sobre el germen y el desarrollo de este prometedor juego del panorama independiente de nuestro país, y que logró más de 160.000 € al superar una campaña de ‘crowdfunding’ en Kickstarter a principios de 2017.



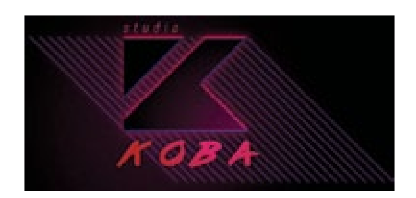
Con estilo propio. La mezcla de unos gráficos pixelados muy personales y efectos especiales modernos es espectacular.

Sólo tenéis que echar un vistazo a las imágenes que acompañan este texto para comprender rápidamente que *Narita Boy* apela a la nostalgia de los 80-90 en gran parte de su apartado audiovisual, pero sin renunciar a aspectos más contemporáneos que, a buen seguro, encontraremos tanto en su desarrollo como en la historia, de la que conocemos apenas algunas pinceladas. Con la intención de saber un poco más de este juego con sabor español, hablamos con Eduard, cabeza visible de este proyecto, quien dejó Tokio tras su último trabajo para gestar con mimo su proyecto desde Pedrosa de Duero, un pueblo de Burgos.

Trabajaste en la industria con *Vane* para PS4 y habiendo trabajado en Tokio ahora estás de vuelta en España con la familia. ¿El cambio ha sido muy radical? ¿Echas algo de menos? ¿Qué tiene de especial eso de que queramos sacar adelante nuestros sueños por nosotros mismos?

"Si de pronto quieres recortar gastos, volverte un desarrollador independiente, tirar de ahorros y buscar un remanso de paz, entonces irse a lo rural, más exactamente a un pueblo de Castilla y León, es EL PLAN"

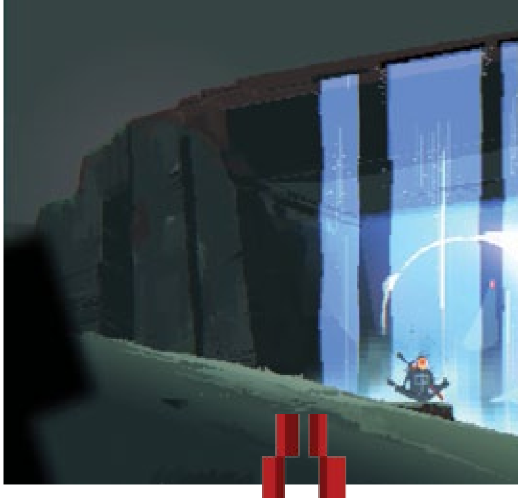
Vivir en Tokio si tienes un salario de desarrollador y tienes ganas de pasar media vida haciendo transbordos en trenes abarrotados de japoneses, es ideal. Por otro lado, si de pronto quieres recortar gastos, volverte un desarrollador independiente, tirar de ahorros y buscar un remanso de paz, entonces irse a lo rural, más exactamente a un pueblo de Castilla y León, es EL PLAN. El cambio ha sido muy radical, hay gente que me dice si les estoy tomando el pelo. Pero creo que mis pulsiones son las mismas que quiero trasladar a *Narita Boy*: inesperadas, extrañas e impetuosas. Bromas aparte, venir a España fue una vuelta necesaria, y no a Barcelona, que es de donde procedo. El pueblo es una base de operaciones, teniendo Internet, genial para



La campaña de *crowdfunding*

A finales de febrero dio comienzo la campaña de *crowdfunding* en Kickstarter para recaudar un mínimo de 120.000 euros y que al finalizar se convirtieron en 160.000, para que el juego aparezca al menos en ordenadores (Windows, Mac y Linux), aunque sin descartar posibles conversiones consoleras. La fecha estimada de publicación es diciembre de 2018.





centrarte en tu proyecto, alejarte de distracciones, ¡y pagar menos alquiler! *Risas*.

Háblanos un poco más sobre ti: eres diseñador gráfico, pero ahora también produces de alguna manera un videojuego. Tu hermano parece que se encarga de la música, y el resto del equipo también es español, excepto quizás, Chie. ¿Qué nos puedes contar de ellos? ¿Cómo empezasteis en esto de los videojuegos?

Yo me considero más desarrollador visual y con mucho énfasis en la narración de historias y la narrativa. Desde hace unos meses vengo articulando un equipo de profesionales donde hay familia, hermano (músico) y mujer (socia). Mi hermano, Salvador «Salvinsky» Fornieles ha currado en tele, cine y videojuegos, y yo me he movido entre los videojuegos y la animación. Mi mujer, Chie Wakabayashi, es nueva en la industria de los comecocos pero, en cambio, está curtida en las trincheras del *marketing* digital, de ahí que sea nuestra punta de lanza en quehaceres de *community manager*. Luego tenemos a Nito Diez, un madrileño avezado en animar *sprites* en 2D y al

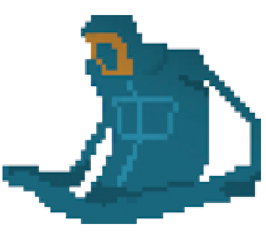
Habitantes del mundo de *Narita Boy*



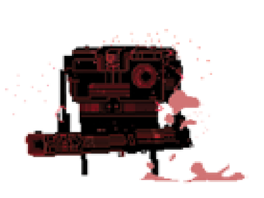




Lionel Pearl
Este misterioso ingeniero de computadoras creó el ordenador Narita One y el videojuego *Narita Boy*; dos exitazos que se vendían en un mismo *pack* y que prácticamente toda la chavalería quería poseer.



Guru
Podremos encontrarnos con estos curiosos seres meditando en aquellos lugares donde la energía de la trichroma es abundante, pero además su presencia indica que hay algún ítem de energía cerca.

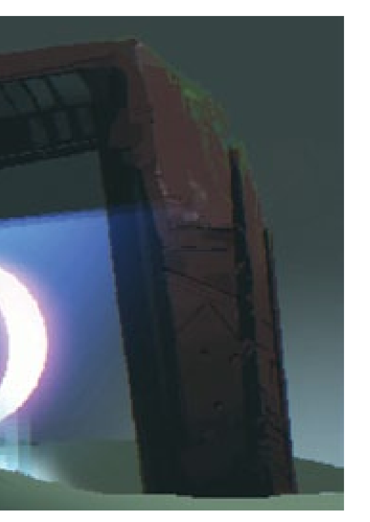


Stallions
Los malos de turno. Poseen diferentes características y su único objetivo es hacerse con el Reino Digital robando para ello la Trichroma. Prepárate para luchar con un buen puñado de estos indeseables.



Whimchilds
Pequeños refugiados que encontrarás aquí y allá dispersos a lo largo del gran Reino Digital. Se dice de ellos que si tienes suerte te guiarán en tu camino y podrás encontrar áreas secretas...

HIM
El *boss*, el jefe de los Stallions, el que controla a esas hordas de bichos que te perseguirán sin descanso durante el juego. Todo nos lleva a pensar que esta especie de Venger nos va a poner las cosas difíciles.





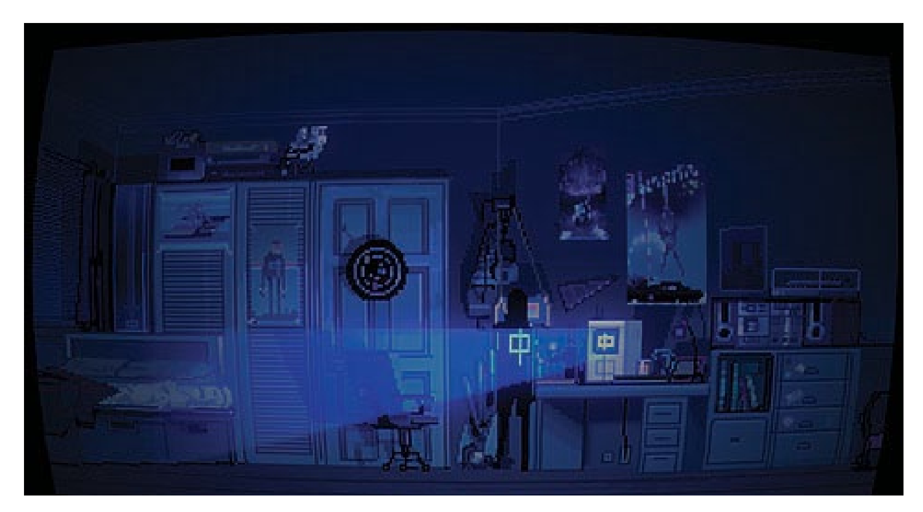




que le conocí cuando trabajábamos juntos en Barcelona en ese lejano 2009. Viene principalmente de la animación. Y, por último, Manuel Montoto, un ingeniero informático que adora *tunear* ordenadores Amiga y programar hasta altas horas de la noche en una oficina que se asemeja más al laboratorio de Doc en *Regreso al Futuro* que al de un programador de Unity con su Macbook Air, *risas*. Y la plantilla aumentará; ¡buscamos más desarrolladores Unity con cierto conocimiento de diseño de videojuegos! Pero todo a su tiempo.

Presentáis *Narita Boy* como una especie de fusión retrofuturista con toques a lo *Another World* y esos juegos estilosos del estudio canadiense Capybara. Una fusión perfecta a nuestro parecer: muy atractiva y nostálgica. Pero, ¿qué hay de las mecánicas? Parece que hay bastante más libertad de acción en comparación con el juego de Delphine, y tanto los combates como los vehículos están garantizados…
Pues me han preguntado mucho sobre las mecánicas, y creo que va a ser el punto fuerte de *Narita Boy*. Queremos sobre todas las cosas romper la linealidad del *scroll* lateral de toda la vida. De ahí que Narita Boy pueda saltar a diferentes lugares del mapa o que cambie de plano dimensional y se traslade a los 80, el tiempo presente en el juego. Deberás explorar los lugares más de una y dos veces porque, a medida que avances, irás aprendiendo a entender que no todo es lo que parece y que quizás allí había una puerta donde parecía no haberla. Todo esto aderezado con batallas campales a espadazo limpio contra los Stallions, nos iremos enterando de la historia a través de lo que cuenten los Persos y, sobre todo, una capa de *bizarrismo* y de sueño postfebril que inundará todo. Tanto que al día siguiente lo comentes con tus colegas en plan: «¿pero qué coño es lo que experimenté anoche? ¡Están como un cabra los del Studio Koba!»

¿Cuáles son tus referencias a la hora de diseñar todo este extraño universo alternativo? Cuéntanos algo de la historia, cómo se te ocurrió, que es eso de la espada techno, del tipo éste que crea videojuegos que cobran vida a lo Tron. ¿Qué narices pasa en el juego? *Risas*.
Pues las ideas me vienen de forma orgánica. Nace la primera que puede ser un simple dibujo y dejas que se asiente y que agarren sus raíces. Luego le salen tallos y nuevas ideas se van engarzando a la anterior. A eso súmale horas de metro diario, apuntar en tu libretita en cualquier momento y de pronto ¡ZAS! Compras un rollo de papel para forrar, quitas los cuadros del comedor y empapelas las paredes de tu casa. De pronto las paredes se llenan de ideas, de escenarios, de tramas, de diseño de Persos, de frases



Inspiración divina. La frontera entre el mundo real y el fantástico de *Narita Boy* se desvanece, como en *Another World*, una de las obsesiones del autor del proyecto.



"El *pixel art* o te gusta o no te gusta, es como la música sintetizada. A mi personalmente me resulta muy enriquecedor sintetizar la riqueza de un A4 en apenas 100 píxeles. Dejar de lado lo superfluo y centrarte en lo esencial"

crípticas. Y luego empiezas con un rotulador gordo a enlazar ideas, a subrayar, a tachar. Al final parece la oficina de un poli trazando el perfil de un asesino en serie. Y más o menos esa ha sido mi manera de hacerlo de forma consciente. De forma inconsciente bebes de tu imaginario forjado a base de películas, animaciones, libros o ilustradores que te han marcado a fuego desde tu niñez.

Sobre lo que pasa en el juego, ese es el plato gordo, y es algo que queremos conservar en secreto, aunque hay gente que ya está urdiendo teorías. Sólo te digo que va a ser una experiencia artística y onírica y que, más sucumbes a su hipnotismo, más te adentrarás en un mundo único del que esperemos recuerdes durante mucho tiempo.

El tráiler de presentación es fantástico, y la música que lo acompaña una barbaridad. Déjanos decirte que nos tiene enamorados, y que nos encantan esos toques a lo sintetizador, a lo *Stranger Things*. Incluso algunos sonidillos especiales que, no sabemos muy bien por qué, nos recuerdan a los juegos de *Llamatron*.

La música fue muy buscada, le metí mucha caña a nuestro flamante compositor, pero era necesario encontrar un tipo de sonido, algo muy Carpenter, muy épico pero que generase un ambiente extraño, casi alucinatorio. La premisa era que la música fuese un protagonista más del tráiler y que será, sin duda, uno más del juego. También hicimos fuerte hincapié en el diseño de sonido, a mí esa parte me gusta muchísimo. Echamos horas buscando sonidos de taiko japonés, coros, campanas tibetanas, etc. El sonido FX es fundamental para que la inmersión en la experiencia sea más profunda.

¿Cómo se hace un vídeo de estas características? Buena parte del interés por apoyar un juego en una campaña de micromecenazgo recae desde luego en el mismo. Hemos leído que se van a reutilizar movimientos y *assets* del mismo para la producción del juego.

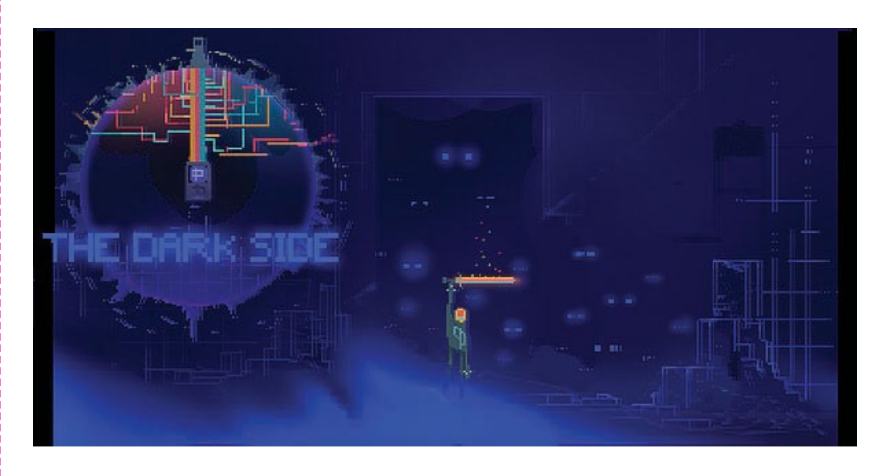
Un vídeo de estas características es un curro ingente, es como hacer bolillo con el *pixel art* y planificar muy bien qué y cómo quieres contar lo que la gente va a ver en tu tráiler, o sea, tu *pitch*. Fui diseñando las escenas pero a la vez que iba creando el universo en contacto con dos programadores para que me ayudasen a asentar las bases necesarias para generar un material que luego pudiésemos reaprovechar. Meses donde trabajamos aspectos como la música, la ambientación, el mundo, los personajes. Incluso empecé a crear razas, leyendas, mitos, que me ayudaban a dar solidez al mundo que estaba creando. Me lo pasé muy bien, fue un currazo ingente pero todo el mundo arrimó el hombro y bueno, el tráiler es el resultado de ese esfuerzo conjunto.





Hablando del aspecto audiovisual, desde luego *Narita Boy* entra fácilmente por los ojos. El píxel estilizado de animaciones suaves pero contundentes son una debilidad, pero también un arte en sí mismo. ¿Por qué habéis optado por este tipo de diseño en lugar de los polígonos planos, por ejemplo?
Pues porque simple y llanamente adoramos el *pixel art*, yo especialmente, soy fan a ultranza. El *pixel art* o te gusta o no te gusta, es como la música sintetizada. A mí personalmente me resulta muy enriquecedor sintetizar la riqueza de un A4 en apenas 100 píxeles. Dejar de lado lo superfluo y centrarte en lo esencial. Y con la animación en *sprites* pasa lo mismo. Yo lo considero una disciplina en sí misma. Ahora bien, para darle más riqueza cromática tiramos de efectos en HD, como efectos de luz, efectos de vídeo analógico, etc. De esa manera conjugamos pasado y presente en un ambiente especialmente diseñado para atraer al ojo a la pantalla.

Últimamente ya sabéis que hay un resurgir de los juegos que imitan de alguna manera los clásicos. El 'neoretro' se llega a definir. ¿Por qué creéis que ocurre? ¿Por qué este nuevo interés por planteamientos que han sido teóricamente superados en la actualidad?



Un mundo por descubrir...

El 'Reino Digital' está imbuido por una extraña energía que proviene desde su núcleo bautizada como la Trichroma: tres rayos de color que fluyen a través de todo el reino. Los 'Tecno Padres' son una secta muy antigua con la capacidad de controlar esta fuerza y, de hecho, forjaron la denominada 'Espada Legendaria' con la misma; una espada que, por otro lado, solo Narita Boy puede blandir y que servirá para derrotar a los malvados Stallions. Este reino puede dividirse en dos hemisferios. En el norte se concentra sobre todo la energía de la Trichroma, mientras que al sur se le llama, por una buena razón, «el lado oscuro»; tierras cubiertas por un halo de azul neón habitadas por criaturas ávidas de alimentarse con la energía de la Trichroma. ¡No solo deberían preocuparte los Stallions!
A lo largo del Reino Digital nos encontraremos con bosques repletos de misterios, océanos, valles ventosos, cuevas secretas, o montañas nevadas. Paisajes de gran belleza pixelada que esperan a que las exploremos y que cobrarán su propio protagonismo al convertirse prácticamente en otro personaje más del juego. Parece que también, de alguna manera, se solapa con el mundo real, pero eso es algo que tendremos que descubrir jugando a *Narita Boy*.





Yo creo que hay mucho de nostalgia por lo analógico, por el aura que envolvía a los ochenta en sí. Desde los efectos analógicos, pasando por esos guionazos, esa sensación naif, fresca, de pureza que envolvía todo. Y por otro lado a mí, personalmente, por una cuestión generacional, esas atmósferas se marcaron a fuego en mi conciencia infantil, esas fantasías, esa forma de plantear el futuro, de plantear la aventura. Todo estaba por hacer y de esa década salieron auténticas maravillas a las que muchas de las superproducciones actuales no les llegan a la altura de los pies. La intro de *Another World* me tuvo obsesionado muchos años, por cierto, y pelis como *The Last Starfighter* o *La Historia Interminable* me generaron impronta y definieron mi forma de entender la "llamada del héroe".

Por otro lado, la escena independiente vive posiblemente su mejor momento, y aunque ello también conlleva el peligro de que muchas producciones se pierdan en un enorme océano de juegos, es toda una maravilla que ahora *cualquiera* pueda al menos plantearse crear su videojuego soñado. ¿Debemos poner límites? ¿Cómo separar lo realmente trabajado y con talento de la *piltrafa* que se *cuela* en todos los repositorios digitales habidos y por haber?

Hay que entender que esto es una democracia, y que todo el mundo tiene el mismo derecho y de base las mismas posibilidades de lograrlo. Y eso es genial porque todo el mundo empieza con las mismas oportunidades. Ahora bien, de todos es sabido que para hacer algo que alcance los estándares de calidad hay que trabajar mucho y poner todo el talento que se tenga. Y si no lo tienes, rodearte de gente que lo tenga. El caso es que, como te comentaba, al ser algo democrático y no haber filtros de calidad se cuelan muchos proyectos que flojean en muchos aspectos. Y claro, la cantidad de esos proyectos oscurece a muchos otros que, aunque menos, son auténticas obras de arte.

Yo creo que nada más ver los dos primeros minutos de un juego ya te hueles que puede ser algo muy *amateur* o el próximo juego del año. Algo bien hecho, un juego en este caso, es una concatenación de buenas elecciones donde el gusto y el amor por proyecto rezuman por cada poro.

"Deberás explorar los lugares más de una y dos veces porque, a medida que avances, irás aprendiendo a entender que no todo es lo que parece y que quizás allí había una puerta donde parecía no haberla. Todo esto aderezado con batallas campales a espadazo limpio contra los Stallions"



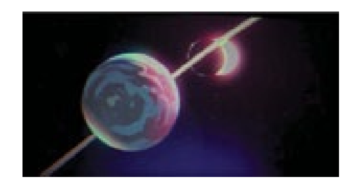
También hay cierta corriente que aboga por que el *indie* se haya asentado en estos esquemas, digamos, más clásicos, aunque juegos como *Narita Boy* incorporan características más contemporáneas, ¿no es cierto?
Lo que se trata con *Narita Boy* es referenciar al pasado de los videojuegos pero con un componente postmoderno. Entiendo postmoderno como la falta de complejos en reunir elementos del pasado y desestructurarlos al antojo de la historia y de la experiencia. También es un metajuego por la forma en que se autoparodia y se autoreferencia, donde el juego está dentro de un juego, etc. En sí, *Narita Boy* bebe de muchos juegos, de muchos otros universos pero que le da un giro y adquiere el derecho de ser él mismo.

Os tenemos que preguntar acerca de las recompensas de la campaña. ¿Cuál creéis que era la más apetitosa y/o disparatada?
Las más exitosas fueron el juego digital a 15 euretes —casi la mitad de *backers*—, y la banda sonora original en formato digital, casi 500 personas. Eso me dice que la gente quiere jugar al juego y disfrutar de la música. Y eso es genial porque era exactamente lo que quería que pasase. Juegos como *Hotline Miami*, donde la música adquiere tal protagonismo que acaba superando a las imágenes, si no más, enfatizan el juego y lo levantan, creando experiencias de juego superchulas.

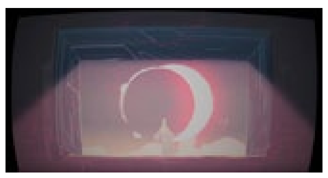
La recompensa única para diseñar un enemigo se cubrió por una cifra realmente interesante. ¿Es este valor añadido el que busca el mecenas implicado?
¡Ah sí, la recompensa del enemigo! Nosotros hemos sido los primeros en flipar, hay gente que ama el proyecto, y eso te pilla a contrapié. De pronto ves que se cambia sus *headers* por cosas de *Narita Boy* y te escriben a diario y bueno, es de agradecer, no estamos acostumbrados pero es de agradecer. Que guste tu proyecto hasta el punto de que alguien pague dos mil euros por ayudarte a desarrollar un personaje es algo que a mí me deja flipado y a la vez muy honrado.

El genial tráiler presentación

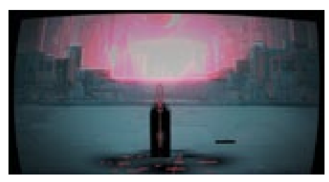
Una mezcla perfecta entre estética de los 80 y técnicas contemporáneas. No dejéis de disfrutarlo completo en esta dirección: http://goo.gl/FLeJf8



El tráiler comienza con lo que parece ser un eclipse tras un planeta desconocido.



Una figura de espaldas que parece un monje contempla cómo se oculta el sol.



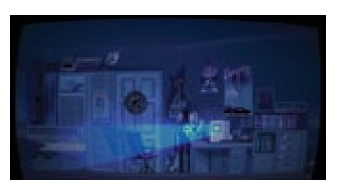
¡Vienen los Stallions! Malvadas criaturas que aparecen de repente como por arte de magia.



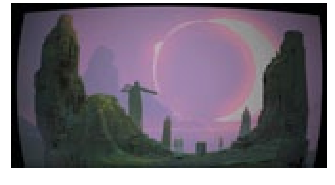
Alguien activa el «protocolo Narita Boy», y mucho nos tememos que eso nos implica a nosotros...



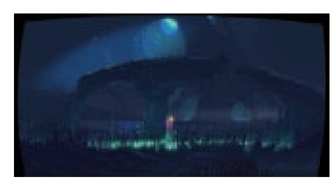
¡Se acabó el dormir! El ordenador se enciende en una secuencia que nos recuerda a *Another World*.



Nos levantamos de la cama somnolientos y cuando, dubitativos, tocamos la pantalla del ordenador...



... ¡aparecemos en otro mundo! Nueva referencia a la genial intro del título de Delphine.



Comienza la aventura, averiguar qué ha ocurrido y resolver los misterios que rodean al juego.



Joymasher

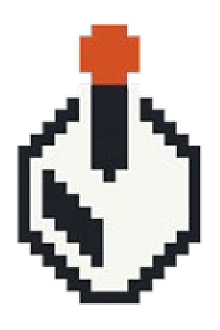
'Oniken' y 'Odallus: The Dark Call' se caracterizan por una jugabilidad por encima de la media en la escena independiente y un apartado técnico 'neoretro' muy acusado. Hablamos con Danilo, del estudio 'indie' brasileño Joymasher, y él, encantado, se suelta la lengua...

Un paso adelante. Técnicamente los nuevos proyectos del estudio brasileño suponen una evolución con respecto a las producciones anteriores. No tenéis más que echar un vistazo a las capturas que acompañan este texto.

Seguro que os suenan títulos como *Oniken* u *Odallus*, dos auténticos juegazos de estilo retro que, además de contar con un apartado audiovisual evidentemente sacado de los 80, cuentan con una jugabilidad muy por encima de la media a la que nos tienen acostumbradas las pequeñas producciones independientes. El cariño y el mimo con que estos brasileños trabajan es digno de mención, y por eso nos hemos acercado a Danilo, diseñador incansable en Joymasher, para que nos explique cómo llevan *Blazing Chrome* y *Moonrider*; sus nuevos juegos.

¡Hola y muchas gracias por responder a nuestras preguntas! Antes de nada, presentad por favor a los miembros de Joymasher a nuestros lectores.
Hola a todos, mi nombre es Danilo Dias, soy diseñador / artista del píxel en Joymasher. Somos un equipo de tres personas que hace juegos basados en juegos clásicos. Desarrollamos dos juegos desde 2012: *Oniken* y *Odallus*.

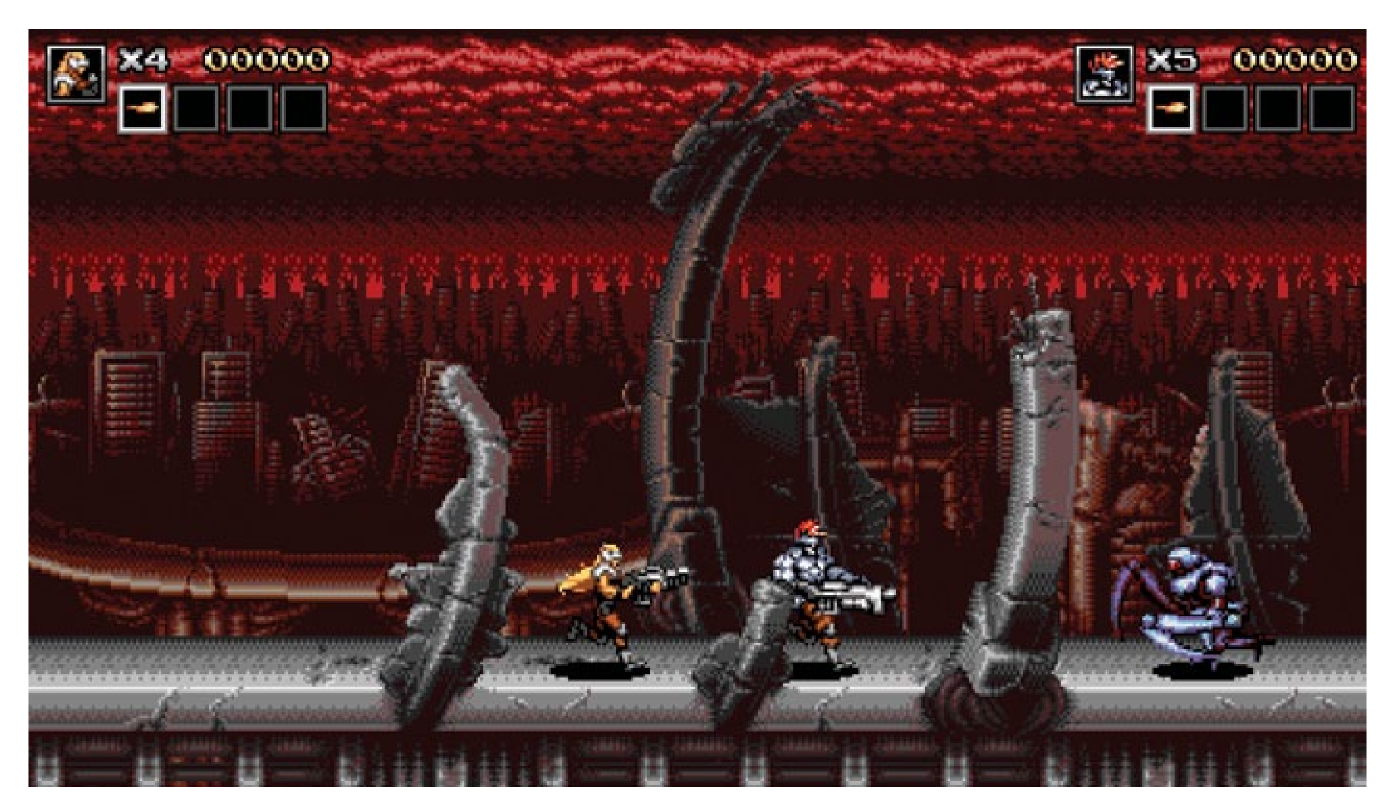
Ha habido un notable cambio en los gráficos de vuestros juegos recientes respecto a *Odallus* y *Oniken*, y tanto *Blazing Chrome* como *Moonrider* tienen gráficos estilo 16 bits que parecen sacados de una Mega Drive. ¿Se debe esto a una evolución natural dentro de Joymasher, o es únicamente una decisión estilística para estos juegos?
Tienes razón con ambas teorías, *risas*. Bueno, *Oniken* fue mi primer juego. Llevo creando *pixel art* desde 2003, no obstante sobre 2006 dejé de hacerlo y hasta 2010 no volví al *pixel art*. Perdí buena parte de mi habilidad creándolo debido al tiempo pasado, pero como era un gran

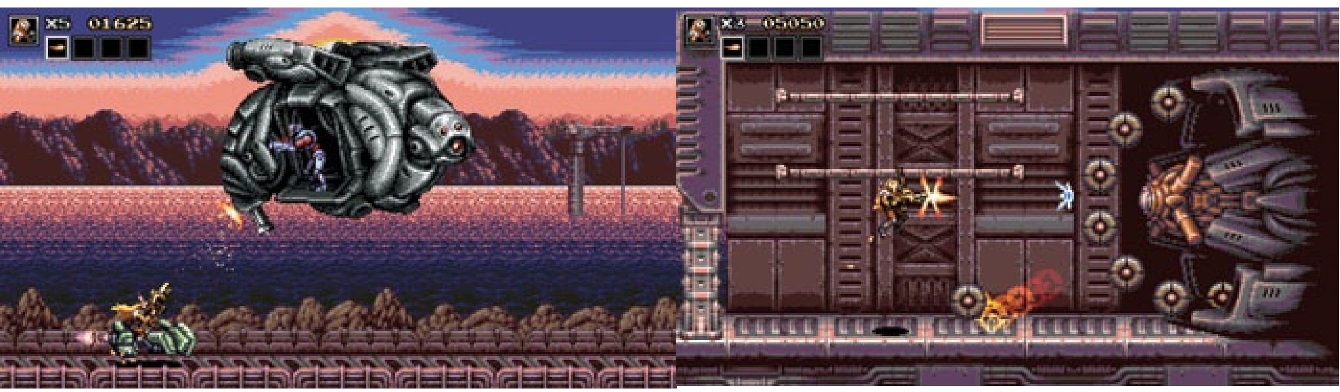


Joymasher

El estudio nació en 2012 en Curitiba, Brasil, cuando la pareja formada por Danilo Dias y Thais Weiller decidieron darle un empujón al desarrollo de *Oniken*, el primer título comercial que nació de sus entrañas. Los comienzos fueron duros compaginando sus trabajos con su afición, y tuvieron que esperar hasta 2014 cuando consiguieron entrar en Steam con el propio *Oniken* y *Odallus*, un juego que nació gracias a una exitosa campaña de *crowdfunding*.

Visita su web en: **www.joymasher.com**



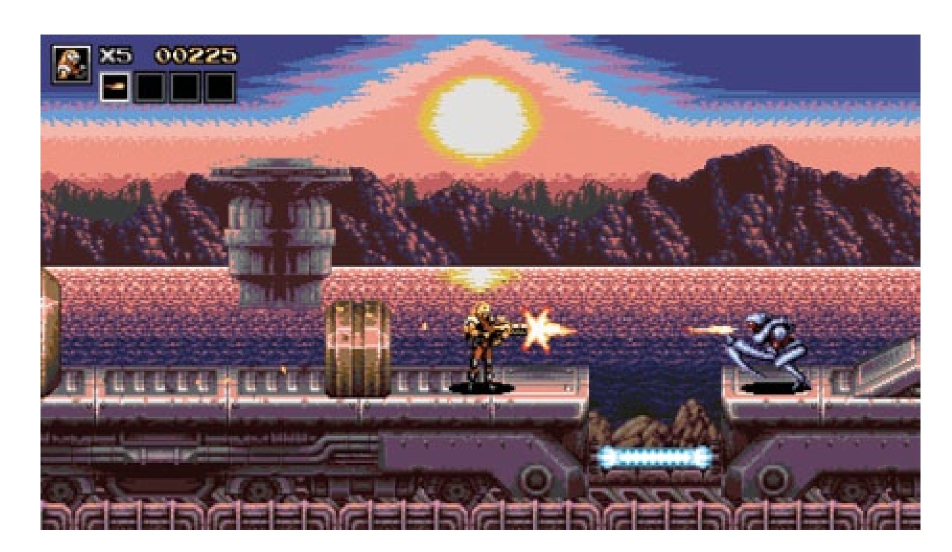


fan de los juegos de 8 bits, aún en 2010 jugaba a muchos de mis juegos de NES, lo que fue un buen punto de partida para volver a introducirme en el *pixel art*. Tras todo este tiempo creando, sentí la suficiente confianza como para trabajar en gráficos estilo 16 bits. Por otro lado, en *Oniken* y *Odallus* además del arte tuve que encargarme de programar los juegos; era demasiado trabajo para mí solo. Ahora, en *Blazing Chrome*, tenemos a Iuri Nery (creador del juego *Godzilla Creepypasta*) trabajando como programador, así que tengo un montón de tiempo para crear arte detallado tipo 16 bits, *risas*.

Además, como pasaba algo de tiempo esperando a que Iuri haga cosas para *Blazing Chrome*, empecé a dar forma a mi proyecto personal, *Moonrider*. Para este juego estoy creando el arte y haciendo la programación. Es como estar de vuelta en *Oniken* *risas*.

"Para pequeños desarrolladores como nosotros, cada venta cuenta. No es una perspectiva realista por ahora; tal vez en el futuro podamos encontrar desarrolladores que puedan trabajar en conversiones de nuestros juegos para plataformas retro"

Cada uno de vuestros juegos parece recuperar un concepto de juego específico. Los más recientes, por ejemplo, homenajean claramente a la saga *Contra* y los *Shinobi* de Mega Drive. ¿Entra esta idea dentro de vuestro proceso a la hora de diseñar nuevos juegos? ¿Qué otros títulos o estilos de juego os gustaría o tenéis previsto homenajear en futuros juegos?





Postapocalíptico. Uno de los puntos fuertes de *Blazing Chrome* va a ser su ambientación, inspirada en otros juegos como la serie *Contra*.

Hmm, soy muy poco profesional en cuanto a cómo empiezo mis juegos, *risas*. Para ser sincero, en general comienzo un proyecto basándome en el juego al que estoy jugando un montón ,*más risas*. Por ejemplo, durante *Oniken* estaba jugando a un montón de juegos de acción para NES, así que tenía ganas de hacer un juego de acción *hardcore* tipo 8 bits. Durante *Odallus* quería hacer un juego de fantasía oscura estilo 8 bits, con acción y algo de exploración como en *Demon's Crest*. No quería crear un *metroidvania* puro porque todo el mundo estaba, y siguen, haciendo *metroidvanias*, de modo que hay montones de *metroidvanias* que jugar; por eso he intentado mezclar un arcade lineal con elementos de los *metroidvania* —algo similar a *Demon's Crest*, pero con algunas decisiones novedosas sobre el diseño.

Durante el desarrollo de *Odallus* me estresé y cansé de crear niveles grandes y complejos, y como he empezado a jugar a montones de juegos de Mega Drive, y la mayoría son estilo arcade, eso fue lo que me motivó a comenzar a trabajar en *Blazing Chrome* y *Moonrider*.

En *Blazing Chrome*, puedes sentir que *Contra* es una de sus principales inspiraciones. ¿Cuál es vuestro *Contra* favorito?

¡Más madera!

Antes de *Blazing Chrome* y *Moonrider* también había vida en Joymasher...

■ *Oniken* (Windows)

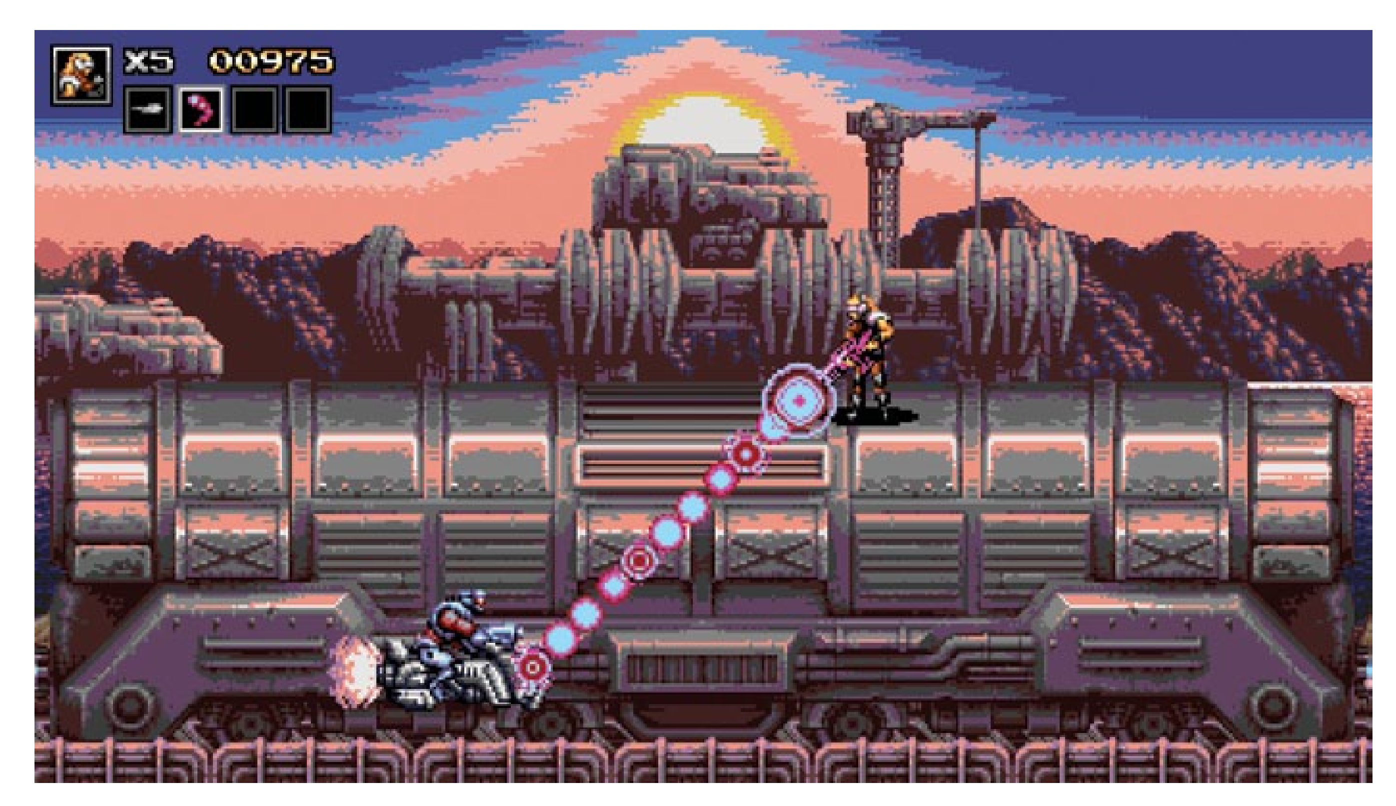
Con referencias muy claras a juegos como *Ninja Gaiden* o, en menor medida, *Strider*, *Oniken* ofrece una combinación más que notable de gráficos y músicas a lo NES con una jugabilidad sacada de los clásicos de los 80 mejorada por una respuesta perfecta al mando y gran variedad de acciones. Con una dificultad muy medida, el juego fue recibiendo continuas actualizaciones hasta la definitiva 'Unstoppable Edition'.



■ *Odallus: The Dark Call* (Windows)

Publicado en julio de 2015 tras haber superado una campaña de ayuda a su financiación, se trata de un juego bastante más complejo que rinde homenaje a títulos como *Metroid* y *Castlevania*. Sus enrevesados niveles, la posibilidad de adquirir nuevo equipamiento, mejorar nuestras habilidades o la necesidad de volver a lugares que ya habíamos explorado, lo convierten hasta ahora en el juego más grande realizado por el estudio brasileño. ¡Una verdadera joya!









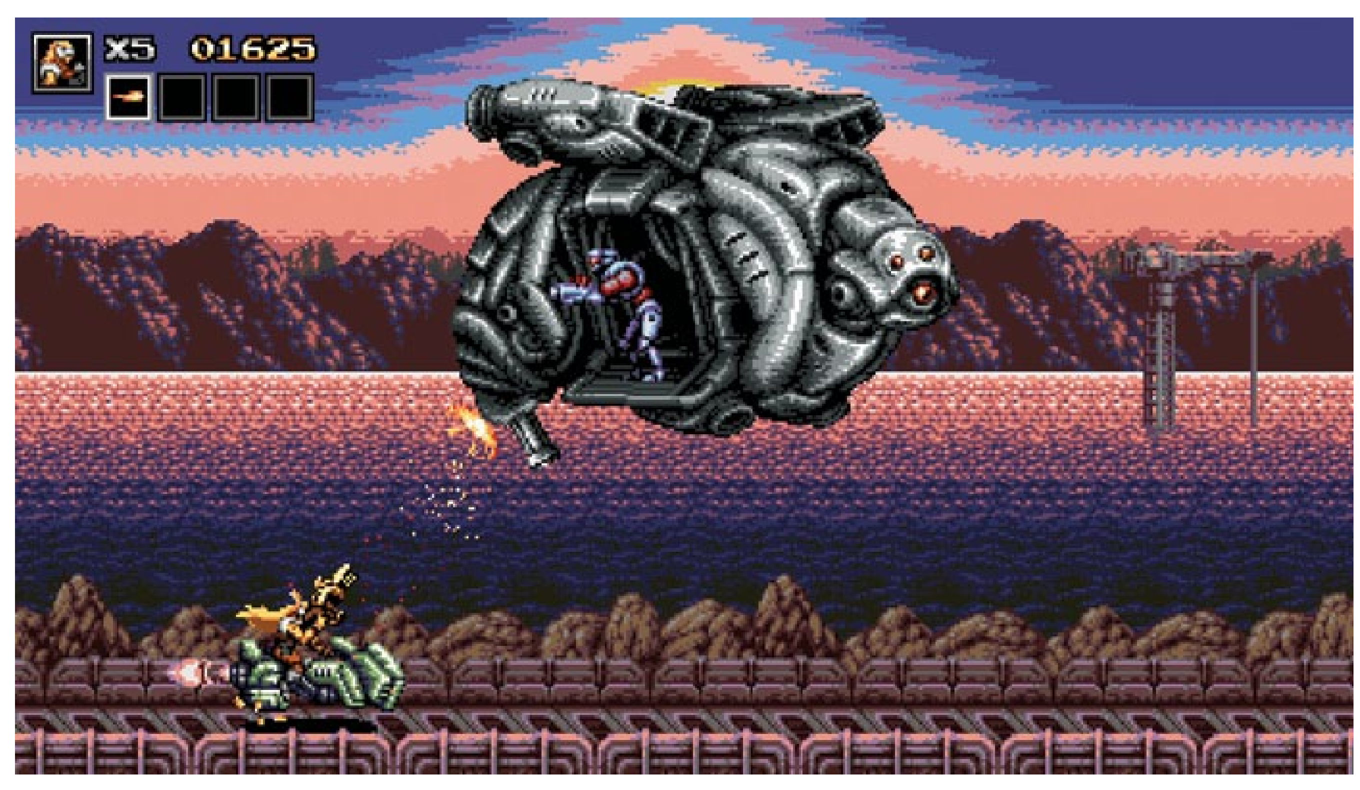
Inspirado en los 16 bits. *Hard Corps* de Mega Drive es el *Contra* favorito para Danilo; y se nota bastante viendo estos pantallazos, ¿verdad?

Mi *Contra* favorito es *Hard Corps* (apuesto a que ya lo imaginabais, basándoos en el aspecto de *Blazing Chrome*), pero también soy un gran fan de *Shattered Soldier* y *Super C*.

Más allá de las similitudes de género y ciertos gráficos: ¿será el juego tan endiabladamente difícil como su fuente de inspiración?
Bueno, no tan difícil como *Hard Corps*; algo más cercano a *Shattered Soldier* o *Gunstar Heroes*.

¿Habrá misiones que den variedad al juego, más allá de los niveles *run-and-gun*?
¡Sí! Estamos completando la misión 2, que contiene una sección en moto —a todo el mundo le gustan las secciones en moto, ¿verdad? Tenemos planeadas más sorpresas para el resto del juego; también tenemos vehículos similares a grandes *mechas*. Ése es un elemento que me encanta de *Metal Slug*: los vehículos.

¿Qué puedes contarnos acerca de la historia, la ambientación y los personajes del juego?
Blazing Chrome está situado en 21xx. La humanidad lleva décadas en guerra, tras las cuales se ha perdido muchísima información



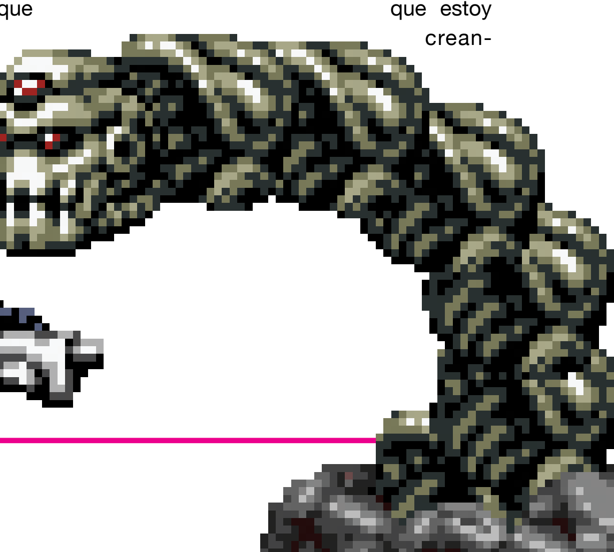
Con estilo propio. La mezcla de unos gráficos pixelados muy personales y efectos especiales modernos es espectacular.

y los supervivientes no saben siquiera cómo empezó la contienda. Lo que saben es que un ejército de máquinas está matando a todos los habitantes del planeta. Nuestro personaje principal es Mavra, una heroína de la resistencia que sobrevivió a muchas batallas contra las máquinas y lideró una última escaramuza tras las líneas enemigas. El otro personaje principal es Doyle, un soldado mecánico que es consciente de sí mismo y está luchando en el bando humano. Hay dos personajes secretos sobre los que no puedo hablar —*risas*—, pero el juego tendrá en total cuatro personajes jugables.

¿Y qué hay del sonido y la música? ¿Usáis instrumentos FM reales para el juego?
Estamos tratando de emular parte del sonido del viejo Yamaha YM2612; no obstante, no usamos instrumentos FM reales. Tenemos dos compositores: Tiago Santos, que compuso la música de *Odallus*, y Dominic Ninmark, que ha trabajado en juegos geniales como *BOT VICE* y *Strikey Sisters*. Para los efectos sonoros tenemos a Thiago Adamo, que ha trabajado en *Rocketfist* y *What the Box*. Estoy muy orgulloso de tener a estos chicos trabajando conmigo.

Sabemos que el juego tendrá soporte para dos jugadores simultáneos, y que estáis ajustando el diseño de algunos niveles, actualmente. En vuestra opinión, ¿cuál es la parte más complicada a la hora de diseñar un videojuego?
Para mí: la dificultad. Es muy complicado para mí ajustar un juego hasta que su dificultad es desafiante sin resultar frustrante. No me gusta el concepto de diferentes niveles de dificultad, creo sinceramente que cualquiera puede resultar un maestro si practica poco a poco. Juego MONTONES de juegos retro, difíciles, y se me dan fatal al principio —no hay jugadores *hardcore*, sólo jugadores entrenados. Si decidiera hacer un modo 'fácil' en *Blazing Chrome,* no cambiaría el diseño en sí, sólo el número de vidas y continuaciones, porque quiero que los jugadores entrenen y vayan mejorando. Si das demasiada chicha a tu juego en dificultades bajas, los jugadores nunca probarán las dificultades más altas porque no habrán experimentado el mismo juego.

***Moonrider* es, probablemente, algo menos conocido. ¿Qué podéis contarnos sobre este otro proyecto? ¿También se trata de un desarrollo interno?**
Moonrider es un proyecto personal paralelo que estoy crean-





do en mi tiempo libre. Puede considerarse un desarrollo interno ya que estoy encargándome de todo, excepto la música y los efectos, pero sólo estoy usando a Joymasher a modo de 'editor' para el juego. También estoy trabajando con Dominic Ninmark en este proyecto —se está encargando de la banda sonora y los efectos de sonido. El juego es una mezcla entre *Shinobi*, *Hagane* y *Strider*. Estoy tratando de crear un juego muy rápido, perfecto para *speedruns* y cargado de acción y una atmósfera oscura.

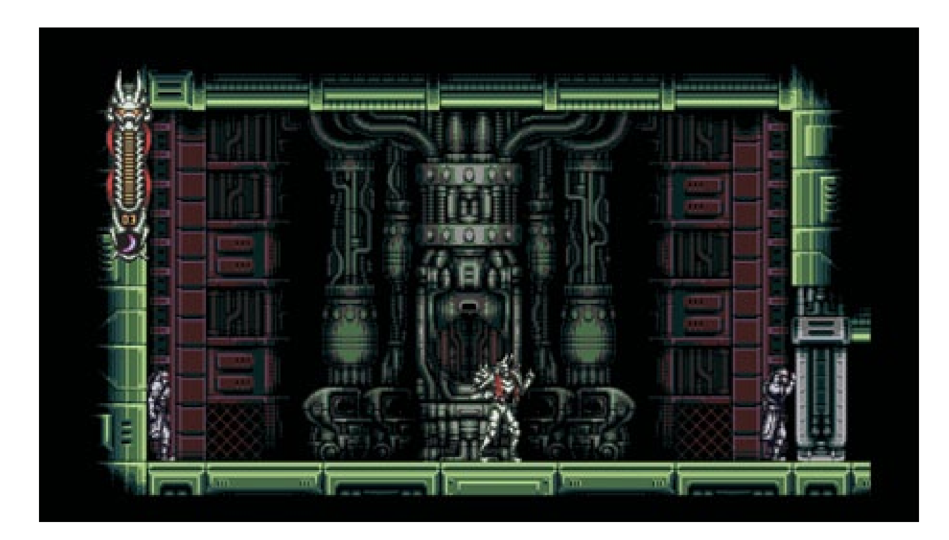
Controlas a un ninja mutante cibernético que debe cobrarse venganza sobre la corporación que le construyó y que controla el mundo. Es una distopía *cyberpunk*. Este juego tiene un montón de ideas de diseño que quería introducir en *Oniken 2*; no obstante, como creo que no tengo ninguna obligación de crear secuelas de mis juegos, decidí transformarlo todo en un nuevo universo, sin ninguna conexión a *Oniken*. *Moonrider* también hace gala de la sangre y casquería de *Oniken* —veréis un montón de brazos, piernas y cabezas volando cuando golpeéis a un humano con un ataque cargado, *risas*. Es un entorno distinto del de *Blazing Chrome*, más oscuro, con montones de horror gutural; me he inspirado en anime oscuros como *Genocyber* y las películas de Cronenberg. Me encantan esas cosas, y *Moonrider* es mi forma de seguir introduciendo esos elementos en mis juegos, ya que *Blazing Chrome* tiene una acción más exagerada y animada.

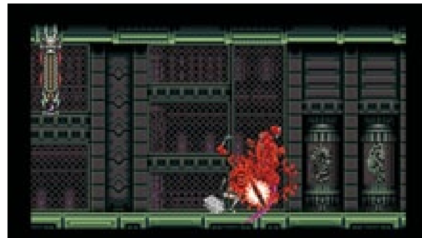
"Empezamos a publicar nuestros juegos en 2012, pero hasta 2016 no pudimos dejar nuestros 'trabajos de verdad' y vivir por fin de hacer videojuegos"

El mayor problema por ahora con *Moonrider* es que, al tratarse de un proyecto paralelo, sólo trabajo en él durante el tiempo que *Blazing Chrome* me deja libre. Sin embargo, planeo completar una demo jugable para final de año (2017). Me pondré por completo con *Moonrider* una vez hayamos finalizado *Blazing Chrome*.

¿Podéis vivir de vuestros desarrollos, o tenéis que combinar Joymasher con vuestros trabajos en la 'vida real'? Recientemente ha habido unas importantes polémicas en las redes sociales acerca de la 'legitimidad' de la piratería para dar a conocer juegos *indie*. ¿Cuál es vuestra opinión al respecto? ¿Qué afectación tiene la piratería en vuestras ventas?

Empezamos a publicar nuestros juegos en 2012, pero hasta 2016 no pudimos dejar nuestros 'trabajos de verdad' y vivir por fin de hacer videojuegos. Por lo que a la polémica sobre el pirateo se refiere, creo que nuestro estudio no ha sido dañado por la piratería en absoluto. La verdad es que, cuando publicamos *Odallus*, busqué en The Pirate Bay si había alguna copia y encontré una el mismo día del lanzamiento; *risas*. Pusieron un 'léeme' con el archivo diciendo a la gente que si les gustaba el juego, que comprasen una copia original para ayudar a los desarrolladores; *risas*. Me alegré. No







Consolas clónicas. Danilo y su equipo recogen inspiración de los juegos para 8 y 16 bits que disfrutaron en clones para NES, como el de la imagen de arriba; una curiosa pieza brasileña con el sugerente nombre de Turbo Game.

creo que la piratería pueda dañar a pequeños desarrolladores como nosotros, ya que nuestros precios no son altos y la gente que descarga copias piratas generalmente compra una copia original. Funciona más como una 'demo no oficial'. Al menos eso creo yo.

¿Cómo es la comunidad *indie* en Brasil? ¿Qué imagen se tiene allí de los desarrolladores independientes? ¿Tenéis acceso a ayudas gubernamentales?
La comunidad *indie* en Brasil es muy pequeña y joven, y la mayoría somos amigos. La gente a la que le gustan los videojuegos aquí en Brasil está empezando a conocernos, lo cual es genial.

Hay algunos estudios que han recibido ayuda del gobierno y está bien para dar soporte a proyectos que necesitan de algo de inversión. Para nosotros, en Joymasher, todo está bien, aunque no genial, y podemos gestionar nuestros proyectos sin ayuda del gobierno.

¿Qué elementos de la cultura brasileña podemos encontrar en vuestros diseños, si los hay?
En realidad no hay elementos que provengan directamente de la cultura brasileña en nuestros juegos.

No obstante, la realidad de los videojuegos en Brasil son los auténticos elementos que aportamos a nuestros juegos. Como mencioné con los clones de NES, estos fueron mi primer contacto con los videojuegos, y la relación entre Brasil y SEGA gracias a TecToy, son cosas que influenciaron directamente nuestro trabajo.

Siendo que en Brasil hay algunas plataformas retro, muertas comercialmente en el resto del mundo, que aún subsisten (se dice que la Mega Drive sigue vendiendo unas 150.000 unidades al año, y Tectoy quería lanzar una nueva versión de la Mega Drive a final del año pasado), y viendo cómo vuestros juegos toman su inspiración, especialmente en lo audiovisual, en los juegos de las 8 y 16 bits, ¿os habéis planteado desarrollar para esas plataformas?
Ah, me alegra que preguntes eso, *risas*. Bueno, para ser sincero, siempre quise una Mega Drive pero antes de eso, cuando era un chaval, tenía un clon 'oficial' de NES llamado Turbo Game. No sé si lo sabéis, pero aquí en Brasil tenemos montones de clones muy buenos de NES en vez de la NES auténtica. Las venden en todas las tiendas; ¡las más grandes incluso tienen publicidad en televisión, y la mayoría funcionan con juegos de 60 y 72 pines por igual! Esos clones tenían mucho éxito aquí, y por eso mis primeros dos juegos eran estilo NES, *risas*. No estaba jugando con el poder de Nintendo, estaba jugando con el poder de TURBO GAME, *más risas*.

¿Tenéis alguna fecha prevista de lanzamiento para alguno de vuestros nuevos juegos? ¿En qué plataformas los veremos?
Por desgracia aún no tenemos una fecha de salida para estos juegos. Puedo decir que *Blazing Chrome* saldrá en 2018, pero *Moonrider* llevará más tiempo. Para *Blazing Chrome* planeamos el lanzamiento en PC, y probablemente en consolas, ya que trabajamos con GameMaker 2, un motor que dispone de módulos de exportación para consola.

¡Gracias, chicos, por esta estupenda entrevista! =).



Blasphemous

Hablamos con Enrique Cabeza, miembro del estudio sevillano The Game Kitchen, para que nos cuente algo más sobre las maravillas que parece esconder este prometedor proyecto que lleva a parte de la cultura popular hasta los videojuegos.

Tras habernos deleitado con *The Last Door*, una aventura gráfica episódica de tintes clásicos y gráficos pixelados minimalistas, The Game Kitchen cambia por completo de registro y apuesta por un apartado audiovisual sorprendente para un juego de acción y aventura que no ha dejado indiferente a prácticamente nadie.



Entra por los ojos. *Blasphemous* cuenta con un apartado técnico espectacular. El detallismo y las animaciones pixeladas son una delicia.

¡Hola! En primer lugar, muchas gracias por responder a nuestras preguntas. Nos gustaría que por favor os presentarais: ¿quiénes forman The Game Kitchen y a qué se dedica cada uno de vosotros?
¡Hola! Mauricio es el CEO, productor y PR de The Game Kitchen; luego tenemos dos programadores, Paco y Juanma; dos artistas del píxel y la animación, Raúl, de Córdoba, y Andrey, que es de Moscú; y por otro lado está nuestro artista de concepto, Juan Miguel, que hace ilustraciones alucinantes. Por mi parte, soy el diseñador y director de arte.

La «Cocina del juego», «La Cocina juego»... Un tenedor pinchando un mando con forma de salchicha... ¿De dónde viene el nombre de vuestro estudio y que es lo que intentáis transmitir con el mismo?
Fue un nombre que definió una época muy antigua del estudio, que mejor dejar enterrada, *risas*. En esa época fue cuando nos convertimos en una empresa que se dedicaba a hacer juegos para terceros, juegos para empresas de publicidad, juegos a medida, incluso para programas de televisión de cuyo nombre no quiero acordarme. Afortunadamente esa época ya pasó y de ahí sólo







queda el nombre del estudio. Supongo que el concepto es que nosotros «cocinamos juegos», lo hacemos de forma artesanal y con dedicación. Pero bueno, en esa época el concepto estaba más enfocado al *marketing*.

En cualquier caso os valió para poder convertiros en una empresa que se dedica a producir los juegos que quiere; sin depender de terceros. ¿Un trago un poco amargo, en definitiva?

Sí, por lo menos todo ese tiempo invertido ayudó a adquirir experiencia, que es algo valioso en esta industria, aunque es frustrante en muchos casos, si se tienen inquietudes artísticas.

Vuestro trabajo anterior fue *The Last Door*, que se financió capítulo tras capítulo de manera original. Para *Blasphemous*, vuestro nuevo proyecto, habéis optado por la opción del micromecenazgo en Kickstarter para el total. ¿Son estos los caminos que deben tomar los estudios independientes para hacer realidad sus producciones?

El primer capítulo de *The Last Door* sí lo hicimos a través de Kickstarter, posteriormente montamos una plataforma de mecenazgo propia para la serie, que realmente no funcionó muy bien. Nosotros somos desarrolladores, no somos expertos en negocio ni *marketing* y para sobrevivir en la industria es necesario disponer de conocimientos de este tipo. Tampoco voy a hablarte como experto en la industria, pero para desarrollar un juego tiene que estar planificado, presupuestado y hacen falta fondos. En el caso de los *indies*, que es el mundo por donde nosotros nos movemos, está el *crowdfunding*, que es algo muy popular entre los desarrolladores independientes, pero que tampoco es un camino de rosas, sino todo lo contrario, porque como he dicho somos desarrolladores, y el *crowdfunding* es básicamente una campaña de *marketing*.

Las otras opciones son dedicar todos tus esfuerzos en hacer una demo / prototipo e ir enseñándola en ferias y contactar con editoras ahí, o enseñar todo lo que vayas



> **Creo que tarde o temprano si tu proyecto es interesante acabará por llamar la atención. Pero hay que tener los pies en la tierra, y tener un criterio suficientemente serio y honesto para descartar un proyecto entero**

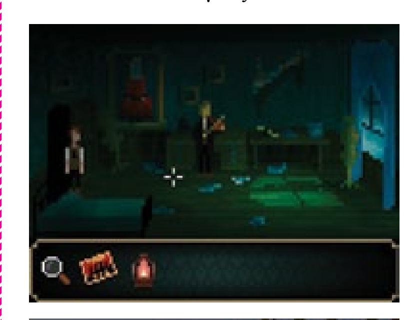
haciendo en redes sociales hasta captar la atención de alguna de estas editoras. O hacer todo eso a la vez. Yo creo que tarde o temprano si tu proyecto es interesante acabará por llamar la atención. Pero hay que tener los pies en la tierra, y tener un criterio suficientemente serio y honesto para descartar un proyecto entero en el caso de que no vaya captando la atención necesaria.

Últimamente es cierto que algunas editoras de fuera de España han puesto el foco en producciones patrias, como es el caso de Devolver Digital con Fourattic (vecinos vuestros, por cierto). Entendemos que cualquiera de las dos fórmulas —*crowdfunding* o una editora/productora— coarta en cierta medida el desarrollo de un juego al ser financiación externa, ¿pero no os gustaría que viniera alguien como Devolver y os dijera: «¡Hey, vuestro juego nos interesa — Hablemos!»?

Bueno, eso está ocurriendo, se están poniendo en contacto con nosotros varias editoras interesadas en el juego. Para nosotros una editora es muy necesaria, porque se pueden encargar de las pruebas, traducciones, *marketing*, convertirlo a consolas, versiones físicas por ejemplo, y distribución. Y claro, todo eso cuesta dinero. Y el *crowfun-*

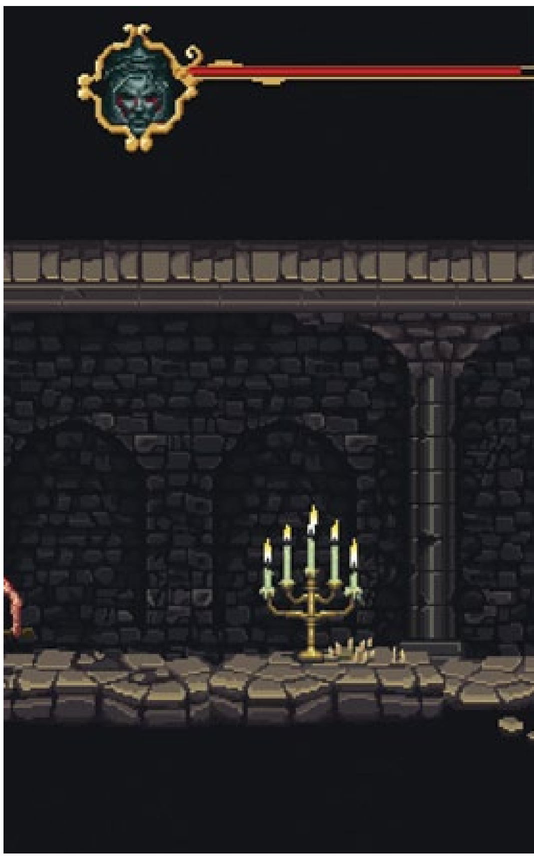
Un cambio de registro brutal

El estudio sevillano es sobre todo conocido por su trabajo en *The Last Door*, una aventura gráfica de estilo *point and click* y jugabilidad clásica, dotada de unos gráficos pixelados muy minimalistas («para incentivar la imaginación del jugador», comentaban sus creadores). Aunque el terror y la sinrazón también dominaban el universo de dicha serie, lo cierto es que tanto en desarrollo como en planteamiento es radicalmente opuesto a este próximo *Blasphemous*. En *The Last Door* tomamos el papel de Jeremiah Devitt en su particular cruzada para descubrir la desaparición de un amigo cercano y lucha contra su propios demonios internos. ¡Muy recomendable!









ding nos sirve para poder desarrollar el juego. Entonces llegando a acuerdos se establecería esta asociación, útil para todos.

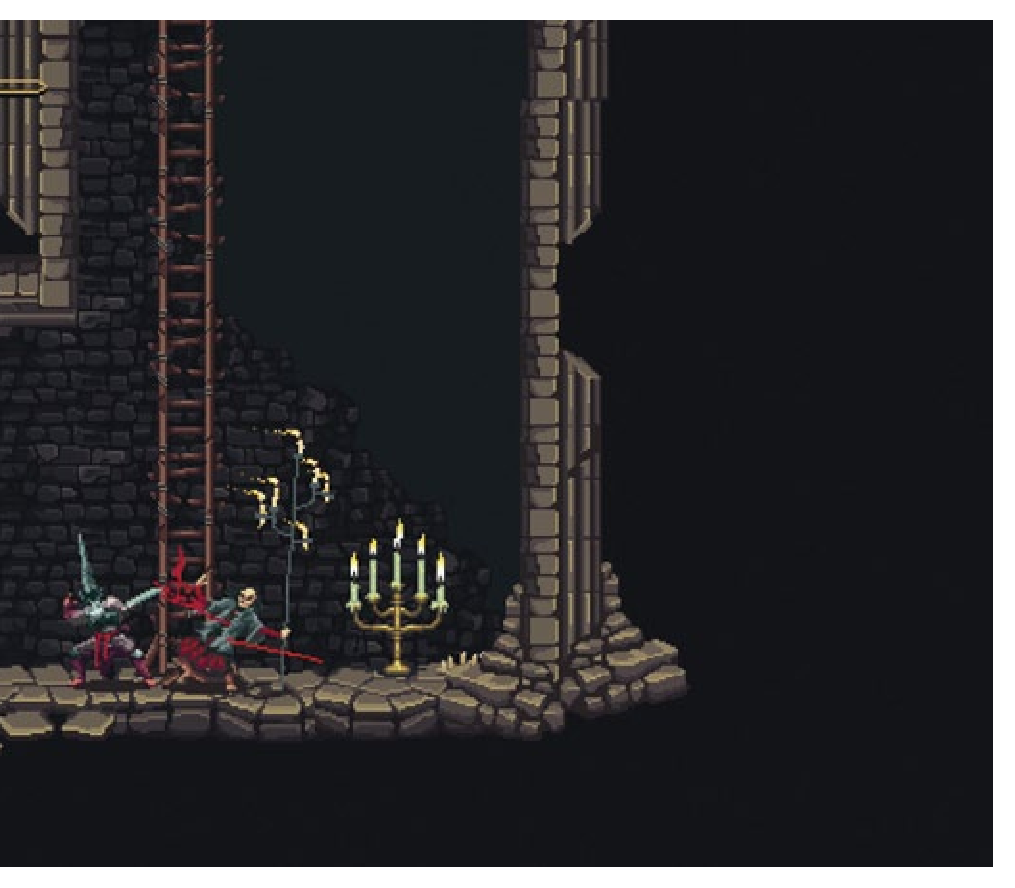
¿Os encontráis cómodos con el desarrollo de este tipo de proyectos u os planteáis el salto a desarrollos más ambiciosos y/o que involucren otro tipo de inversiones?
Nos encontramos cómodos con este tipo de proyectos. Creo que es necesario pasar por proyectos muy pequeños al principio y empezar a tener experiencia cuanto antes, y poco a poco, hacer cosas más ambiciosas con esa experiencia inicial, eso te hace ser un desarrollador serio, con los pies en la tierra. Es muy importante (y difícil) no *fliparse*. Saltar de desarrollar juegos pequeños a juegos muy ambiciosos puede ser fatal. Así que jamás lo recomendaría.

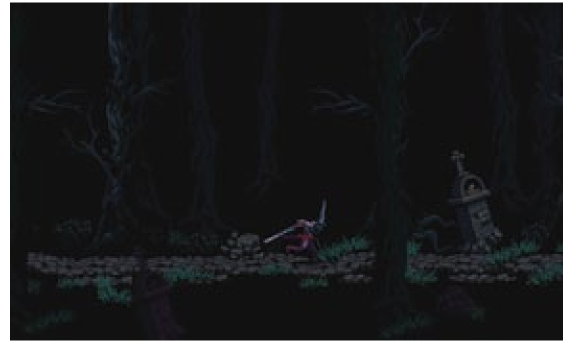
¿Son posibles estos proyectos más ambiciosos?
Sí es posible, que de hacer juegos *indies* se puede saltar a hacer juegos con presupuesto mucho mayor, un estudio entero o el miembro de un estudio sea el que de ese salto. Los estudios *indies* son una cantera perfecta para otras compañías desarrolladoras.

En cualquier caso, el juego obtuvo bastante repercusión y reconocimiento. ¿Lo esperabais?
The Last Door tuvo una buena acogida de crítica y público que sigue manteniendo. Nosotros estábamos orgullosos del trabajo que hicimos, pero fue un juego mal planificado a nivel de negocio, poco accesible; era una aventura gráfica *point and click* de vieja escuela, y encima en muy baja resolución. Fue muy difícil de vender y no teníamos un plan de negocio claro, apenas generábamos los ingresos suficientes para mantener el estudio y muchos de nuestros compañeros se tuvieron que marchar. Afortunadamente durante el lanzamiento de la segunda temporada la cosa cambió y empezamos a tener ingresos dignos como para preparar un proyecto nuevo, y en esos meses nació el concepto de *Blasphemous*.

¿Pensabais que quizás la baja resolución fue muy arriesgada? Encontrasteis vuestro público, eso está claro, pero ¿qué fue lo que cambió realmente a partir de la segunda temporada? Recuerdo que recibimos mucha y constante información sobre los siguientes capítulos, en inglés sobre todo.
Hace tiempo de aquello y no estoy seguro, pero creo que estábamos bien posicionados en Steam en las ofertas de Halloween y en Navidad de aquel año. A partir de ahí el juego se hizo más popular, muchos de los que se pasaron la primera temporada, que estaba de oferta adquirieron la segunda. También creo qué la inclusión de muchos más idiomas ayudó a popularizar más el juego.

Desde aquella aventura tipo *point and*







Imaginería popular. Además de diversos juegos y sagas, está claro que el juego de The Game Kitchen también bebe de la cultura popular, sobre todo de la Semana Santa sevillana.

> **"Durante el lanzamiento de la segunda temporada la cosa cambió y empezamos a tener ingresos dignos como para preparar un proyecto nuevo, y en esos meses nació el concepto de *Blasphemous*"**

***click*, ¿cómo afrontáis ahora un cambio tan radical de género?**
Teníamos claro que necesitábamos hacer algo que fuera más llamativo, que de una sola captura se entendiese el género y la temática y pudiera llamar suficientemente la atención pero que fuese algo totalmente honesto y propio, de lo que nos sintiéramos emocionados. Después del trabajo buscando el género y concepto, el estudio estaba encantado con la idea y la llevamos adelante.

¿Qué tipo de juego es definitivamente *Blasphemous*? En la descripción de la página en Kickstarter aparecen muchos conceptos entrelazados: universo no lineal, combates intensos, plataformas... ¿Cómo lo describiríais vosotros? ¿Cuáles son vuestras fuentes de inspiración, si es que existen?
Hay inspiraciones evidentes en cuanto se ve algo de la jugabilidad de la producción, hay mucho de *Castlevania*, *Ghouls 'n Ghosts*, y una atmósfera que recuerda a *Dark Souls*. Pero, aunque no lo parezca, la inspiración original de *Blasphemous* es *Doom*; el primer *Doom*: mucha acción, violenta, sin parar, mientras intentas salir del laberinto que está lleno de enemigos, trampas y simbología que de pequeños nos resultaba bastante impactante. De esas sensaciones surgió *Blasphemous*, pero trasladado al género de plataformas. Entonces, en esta fase tan temprana del desarrollo, es pronto aún para clasificar el juego. Tenemos mucho que trabajar en este aspecto aún. No vamos en dirección en hacer un *Souls-like*, ni un *rogue-like*. La dirección que estamos tomando es más parecida al *hack-and-slash* 2D, rápido e intenso. Pero como digo, es pronto para clasificar al juego aún, hay mucho que trabajar todavía y esperamos contar con la comunidad para darle la forma final.

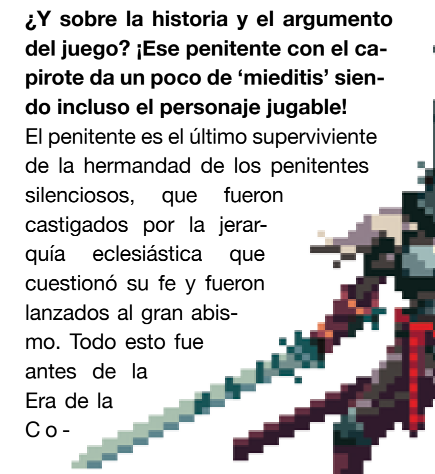
¿Nos podéis adelantar algo sobre la jugabilidad y las mecánicas? ¿Buscáis un complicado sistema de combos más conectado con los *hack-and-slash* contemporáneos o una mezcla dulce entre el pasado y el presente?
Como digo, todavía es pronto para decirlo, queremos comprobar cómo funcionan muchas características de combate mediante prototipos, y no dejarlo hasta que nos satisfagan totalmente.





Ahora la ambientación pasa por Sevilla, su imaginería, la Semana Santa... cultura y religión, temas que pueden provocar no pocas irritaciones de piel. ¿Reconocimiento a vuestra ciudad o necesidad de contar una visión propia de lo que acontece en nuestra sociedad y particularmente en época de Procesiones?
Creo que el tema de *Blasphemous*, que todavía está lejos de su forma final, sale de nuestras tripas y es difícil de explicar. Sale de lo que hemos vivido y visto desde pequeños, es algo que está en nuestra cultura profundamente arraigada. Se podría decir que es similar a lo que hacen los creativos japoneses que mezclan en sus juegos de fantasía elementos de su Japón feudal, de la época de los samuráis, de sus deidades y demonios, de sus tradiciones e historia. Aquí sería algo similar. Nosotros estamos creando un mundo de fantasía oscura y tomamos como inspiración muchas cosas, entre ellas la poderosa imaginería y el folclore local y nos resulta muy interesante; además, en vez de usar directamente ninguno de esos elementos nosotros los tomamos como referencia para crear elementos propios y originales. En ningún caso nuestra intención es ofender ningún sentimiento, ni mofarnos ni nada por el estilo, sino todo lo contrario; exportar ese folclore al exterior usándolo como inspiración para nuestro juego. Habrá una lucha constante entre intención artística y evitar riesgos innecesarios. Llevamos enseñando cosas del juego desde hace tiempo y por ahora no hemos tenido ningún problema. Pero repito, nunca se sabe.

¿Y sobre la historia y el argumento del juego? ¡Ese penitente con el capirote da un poco de 'mieditis' siendo incluso el personaje jugable!
El penitente es el último superviviente de la hermandad de los penitentes silenciosos, que fueron castigados por la jerarquía eclesiástica que cuestionó su fe y fueron lanzados al gran abismo. Todo esto fue antes de la Era de la Corrupción, en el que todos los feligreses y habitantes de la tierra de Orthodoxia fueran tragados en la gran montaña de ceniza húmeda y transformados en horribles criaturas.



Pero dejemos que los jugadores vayan descubriendo por ellos mismos cuales son las piezas que componen la historia del protagonista y del mundo que le rodea.

> **"Se podría decir que es similar a lo que hacen los creativos japoneses que mezclan en sus juegos de fantasía elementos de su Japón feudal, de la época de los samuráis, de sus deidades y demonios"**

Siguiendo con el apartado gráfico parece que nos encontramos con un estilo bastante detallado, más cercano a lo que podrían ser las dos dimensiones en consolas de 32 bits (PSX, Saturn...) y no tanto los 8 o 16 bits, más habituales en el panorama *indie*. ¿Cómo afrontáis este trabajo, sobre todo en cuanto a las exquisitas animaciones?
Creo que hemos elegido un estilo de *pixel art* con el que nos sentimos cómodos, no



Escenas impactantes. Este demonio se 'despierta' a nuestro paso en una escena realmente impresionante.

pensamos si particularmente en que si son 16 o 32 bits, solamente si es el estilo que nos ayuda a transmitir lo que buscamos, aunque podemos decir que se parecen más a los 32 bits, por así decir. Las animaciones son tareas muy caras de hacer en general, y con este estilo que hemos elegido más aún. Son caras de producir y de corregir en caso de cambios, así que hay que tener las cosas muy claras para evitar retrasar el avance del proyecto. Con los *sprites* ocurre algo similar; intentamos tener las cosas muy claras para evitar cambios y que sean fácilmente reutilizables. Siempre va a haber que iterar tanto animaciones como *sprites*, pero hay que trabajar de la manera que se de marcha atrás lo menos posible. El estilo de *pixel art* de *Blasphemous* es especialmente sensible a que los cambios o las marchas atrás sean mucho más caros que en otros estilos. Es un aspecto que hay que tener muy controlado.

Por el momento no habéis desvelado tampoco demasiado de los sonidos o la banda sonora, sólo sabemos que Carlos Viola (*The Last Door*) repite y que la música del tráiler en Kickstarter es cañera a más no poder. ¿Qué podrá esperar el jugón en este sentido? ¿Qué nos podéis adelantar?

Realmente es pronto para adelantar algo. *Blasphemous* se encuentra en proceso de preproducción y, como cualquier otro aspecto artístico, la música todavía está en proceso de búsqueda de si misma

La fecha estimada de lanzamiento es relativamente lejana. ¿Habéis tomado nota de polémicas anteriores en este tipo de proyectos y habéis fijado una fecha bastante conservadora con posibilidad de adelanto, o simplemente es cuando, según vuestros cálculos, el juego estará listo?

Nosotros hemos aprendido a ser muy profesionales en cuanto a planificación, fechas y presupuesto, es algo crucial. Si la planificación no las haces bien despídete del proyecto, puede ser lo más importante de todo el desarrollo. Creemos que la fecha encaja con el juego que queremos hacer, el presupuesto y el equipo del que disponemos. Sobre todo hay que tener los pies en la tierra.

¿Qué pensáis de la escena independiente actual y en concreto la española? ¿En qué habría que mejorar o cambiar?

Yo estoy enamorado de la escena independiente española. Cada vez hay más equipos, gente superenrrollada. Cuando nos juntamos en sitios como en Gamelab Barcelona, Madrid Games Week o mi evento favorito: el Indie Burger Game Awards; es alucinante el buen rollo que hay, como si nos conociéramos de toda la vida.



Super Hydorah

Casi 10 años después de su primera aparición en la escena, llega 'Super Hydorah' —la versión mejorada del 'shoot-'em-up' independiente por antonomasia—, redondeando un título que alcanza así todo su potencial, mejorando y ampliando todo cuanto el original ya tenía de bueno.

Por Jaime



Fiel a sus principios. Las mejoras gráficas, sonoras y jugables en esta nueva edición han sido muy estudiadas.

Cuando *Hydorah* fue originalmente lanzado en 2010 —recuperando el género clásico de los *shmups*— el proyecto llevaba 3 años de trabajo sobre sus espaldas. En 2017 llegaba una nueva versión remozada para la que los diseñadores malagueños han contado con el apoyo de Abylight, al igual que ocurriera antes con *Maldita Castilla EX*.

La estrella Omios vuelve a encontrarse bajo la sombra de la amenaza de los Meropticons. Sólo nosotros (que no sé cómo lo hacemos, pero siempre andamos metidos hasta el cuello en todos los 'fregaos') pilotando un flamante Delta Lance, podemos destruir las fuerzas invasoras y devolver la paz a nuestro sector de la galaxia.

Un argumento clásico que encierra algún giro en su historia pero que sirve aquí llanamente para dar el contexto necesario a nuestras acciones: espacio, naves, malosos, disparos... También en este aspecto *Super Hydorah* sigue la estela de los grandes clásicos.

Renovado a partir de la versión 1.1 de *Hydorah*, pronto encontraremos pequeñas diferencias en este *Super Hydorah*. La cinemática inicial es algo más corta y con un diálogo distinto, aunque parece mantener las mismas voces. Pulsamos nerviosos el botón «START» repetidas veces, y ya metidos en harina la primera oleada, aunque simple, nos pillará desprevenidos. La entrada de los enemigos es diferente de la que recordábamos y el ritmo parece algo más pausado. Superada la primera fase, 'Outer Wall', veremos que el mapeado de los niveles también ha cambiado; no sólo incluye más fases que el juego original, sino que la estructura de las mismas es distinta —incorpora una serie de niveles obligatorios, otros opcionales, y algunos completamente extra que no hay necesidad de cruzar para poder alcanzar el final. En cualquier momento podemos volver atrás y acceder a una rama alternativa del árbol de misiones.

Pero algo más se nota distinto en *Super Hydorah*; un cambio que es probablemente el más importante y, a la vez, el menos aparente. Algo que comentaremos luego.



Versión arcade

Por si fuera poca la evolución del juego de Locomalito, en febrero de 2018 se anunció que se estaba trabajando de nuevo junto a Abylight en *Super Hydorah AC*, una nueva versión del juego dirigida a las máquinas recreativas, concretamente a la nueva plataforma bautizada como exA-Arcadia; otro intento de obtener una especie de estándar en un mundo tan fragmentado como el de los arcades. El juego será sometido a ciertos cambios jugables para adaptarlo al nuevo medio y seguirá siendo compatible para dos jugadores.

Visita su web en: **www.locomalito.com**







Diseñado al milímetro. Desde prácticamente el primer nivel, *Super Hydorah* obliga al jugador a concentrarse, elegir bien sus opciones y probar nuevas estrategias.

La jugabilidad sigue siendo la misma, y la conocemos al dedillo. Deudora de clásicos como *R-Type*, *Darius* o *Gradius/Nemesis*, y de otras fuentes algo menos obvias que indica el propio Locomalito, como *Hellfire* o *Space Manbow*, *Super Hydorah* se nos hace doblemente familiar, aun con los cambios realizados.

La pantalla de selección de armamento también ha cambiado. Nuestro Delta Lance luce mejor aspecto que nunca. La estructura de la pantalla está más organizada, aun cuando la funcionalidad es exactamente la misma —seguimos escogiendo un arma principal, un arma secundaria, y una 'bomba'. Se mantiene el armamento previamente seleccionado, entre misiones, de modo que no tenemos más que confirmar la selección cada vez, sin vernos obligados a escoger cada arma de nuevo. Un perfecto ejemplo de simplificación nacida de la experiencia.

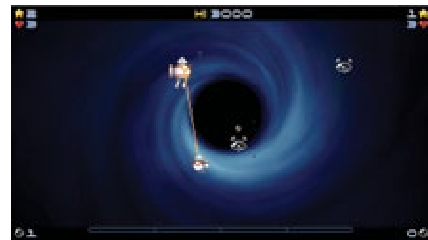
Los marcadores durante el juego también ha sufrido algunas modificaciones. Sendas barras en la parte inferior muestran ahora el progreso de las armas primaria y secundaria, en sustitución del marcador numérico anterior. Estas barras permiten, con un rápido vistazo, ver en qué punto de su progresión se encuentra cada arma, y ayuda a decidir en una fracción de segundo si coger un potenciador verde o uno rojo.

Los *powerups* ahora cambian entre 3 opciones: velocidad, escudo y *power*; en *Hydorah*, el escudo tenía su propio *powerup*. Este cambio es importante, pues nos ofrece mayores oportunidades de hacernos con el vital escudo.

El diseño de los niveles, heredero de la versión gratuita del juego, sigue siendo una constante clase maestra en gestión del ritmo y el control de la acción. En todo momento tenemos la sensación de seguir paso a paso el guión de una mente maestra, que ha colocado cada uno de los elementos en un punto muy concreto, con una idea muy específica en mente. Nada está dejado al azar.

Algunas de las fases preexistentes tienen





Minijuegos. Esta versión incluye algunos extras, como Robot Chase, un pequeño respiro del juego principal inspirado en *Maniac Aracs*, una producción que acompañó el lanzamiento del número 8 de RetroManiac en 2013 en disquete.

"Locomalito ofrece 5 nuevas fases a esta versión del juego, hasta alcanzar la nada desdeñable cantidad de 21 niveles, subdivididos a su vez en un total de 35 secciones. Un auténtico Everest jugable desde cuya cima nos observa, impertérrito, el desarrollador"

cambios en la disposición de sus oleadas, obligando a los pilotos veteranos a mantenerse alerta hasta hacerse con los nuevos ritmos —algo que parece nimio, pero que es esencial en un juego donde deberemos memorizar, a nivel muscular, la estructura de los niveles. Estar acostumbrados a *Hydorah* nos puede jugar aquí una mala pasada en las primeras partidas. Por otro lado, Locomalito ofrece 5 nuevas fases a esta versión del juego, hasta alcanzar la nada desdeñable cantidad de 21 niveles, subdivididos a su vez en un total de 35 secciones. Un auténtico Everest jugable desde cuya cima nos observa, impertérrito, el desarrollador.

Al finalizar cada nivel recibiremos una puntuación que, a su vez, se traduce en un *ranking*. Es tremendamente satisfactorio acabar una misión con un *ranking* elevado y, del mismo modo, resulta un claro acicate para los aspirantes a piloto de combate, que no se conformarán con un *ranking* de 'novato' como respuesta a los esfuerzos realizados durante la acción. Otra inteligente forma en la que el juego nos espolea a mejorar nuestra habilidad.

Pero el cambio más significativo, como decíamos unas líneas atrás, es el control analógico. El movimiento de la nave es ahora increíblemente suave y preciso, permitiendo un milimétrico control sobre la dirección y la velocidad del movimiento de la Delta Lance. En este aspecto, el juego de Locomalito supera claramente a sus maestros, jugando la baza tecnológica con destreza. Sumado a la precisión del control, la *hitbox*, el parámetro o conjunto de parámetros que determinan qué parte de nuestra nave es susceptible de colisionar con su entorno, ha sido modificada —según el propio Locomalito, una y otra vez hasta hacerla perfecta. La suma del control analógico y la nueva *hitbox* hace que, más que nunca, la experiencia de juego sea justa, que no fácil, y cada vez que perdamos una nave será únicamente por nuestra culpa.

Gráficos de vieja escuela

En el apartado audiovisual no ha habido grandes cambios; *Super Hydorah* sigue luciendo genial, con un *pixel art* de nivel altísimo que trae de vuelta, tanto en su diseño como en su factura, a los clásicos del género a los que rinde cumplido homenaje. A pesar de ello, algunos gráficos sí parecen haber recibido un pequeño lavado de cara, y



se ha agregado un elemento sutil pero muy funcional en forma de un borde rojizo alrededor de las balas enemigas, que las hace más fáciles de 'leer'. Toda ayuda es poca, pilotos. Otros cambios serán más difíciles de detectar sin hacer una comparación, lado a lado, de los dos juegos, pero ciertos fondos han sido retocados, el color aparece más vibrante y saturado, más llamativo aún si cabe, y el aspecto general es más claro y detallado.

Los nuevos niveles son, por supuesto, la excepción. Siguiendo con su filosofía, cada nivel aporta fondos y enemigos distintos, y todos ligan a la perfección con el conjunto, no pudiendo señalar en base a su aspecto si una misión aparecía ya en el juego original, o si ha sido incorporada para la ocasión.

Lo que sí nos llega como novedad en *Super Hydorah* es el nuevo filtro CRT —y es sensacional— logrando una simulación muy genuina del aspecto de las pantallas de nuestros antiguos monitores de tubo. Eso sí, el efecto en cuestión 'come' recursos con alegría. Si estáis aprovechando un equipo antiguo o poco potente para hacer correr este —en apariencia— sencillo juego, olvidaos de activar este filtro.

El compañero de fatigas de Locomalito, Gryzor87, dio el Do de pecho con la banda sonora de *Hydorah*, que para muchos aún tiene que superar en trabajos posteriores. Este Nightwing para nuestro particular Batman del desarrollo *indie* (lo de Robin se me antojaba un poco ñoño...) firmó un trabajo seminal, componiendo la perfecta armonía para la sinfonía galáctica de Locomalito.

Con esto en mente, y como la experiencia es un grado, el mayor esfuerzo del compositor parece haberse dedicado a la remasterización de una banda sonora que no necesitaba de más arreglos que los orquestales, rozando la perfección musical. Pero por supuesto, no contento con eso, ha ampliado la selección de temas de los 49 del original a los más de 60 de *Super Hydorah*.

A nivel de los efectos, el trabajo realizado es quizás menos aparente, pero la conclusión es que *Super Hydorah* sigue sonando increíble. Dos cambios a mencionar, uno por su inclusión y otro por su supresión; son, un sonido que te alerta de la presencia de algún tipo de secreto en la cercanía, y la eliminación de la voz que decía «Bonus» cada vez que cogíamos un *powerup* con las armas a tope, que francamente conseguía hacerse algo pesada...

De vieja escuela

La dificultad sigue una clara curva ascendente, pero es algo errática en la situación de sus picos y donde unos niveles son duros, otros dan ganas de comerse el mando. Cuando creemos que hemos dominado el juego, entramos en un nuevo nivel y la dificultad vuelve a subir hasta el 11. Pero, aunque siendo presas de la rabia con cada nuevo *miss*, analizando fríamente los niveles veremos que el juego nunca es injusto. Es, simplemente, exigente, y espera de nosotros que demos el 110% si queremos dominarlo. Nos obliga a memorizar los patrones de las oleadas, y a analizar qué armas son las más apropiadas para cada nuevo desafío. Como

Las diferencias están en los detalles

Parece el mismo juego pero no lo es. Los siete años transucurridos entre *Hydorah* y *Super Hydorah* han dado para mejorar un juego que ya era exquisito en origen. Este tiempo ha permitido que el diseñador malagueño aproveche para darle la puntilla a no pocos aspectos del juego (muchos de ellos internos) que pueden pasar desapercibidos al jugador poco entrenado. Su experiencia, y el trabajo de Gryzor87, Abylight, e incluso Marek —que ha vuelto a diseñar el arte del juego—, denotan el cariño y mimo que hay invertidos en este título.



Selección de armamento en *Super Hydorah* (arriba) y *Hydorah* (abajo). Podéis apreciar el diseño, estilizado, y los pequeños cambios en el Delta Lance.



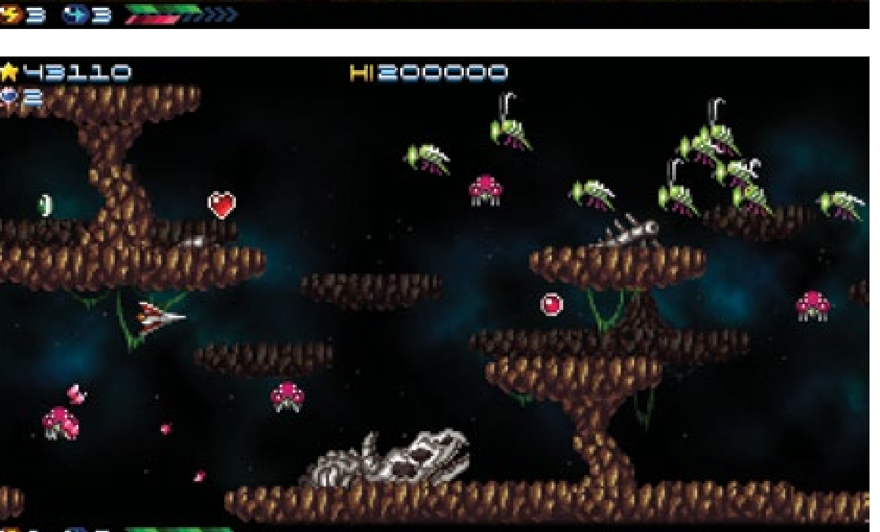
La estructura de misiones. Algunas de las misiones están completamente fuera del recorrido. Seguro que no son importantes... ¿Seguro, seguro?



'Cyclades', en *Super Hydorah* (arriba) y *Hydorah* (abajo). El fondo ha cambiado, hay más detalle en pantalla y el color es más intenso. Genial.







¿No nos habíamos visto antes? Yomar, un viejo conocido que, aunque sigue en los huesos, nunca ha lucido mejor...

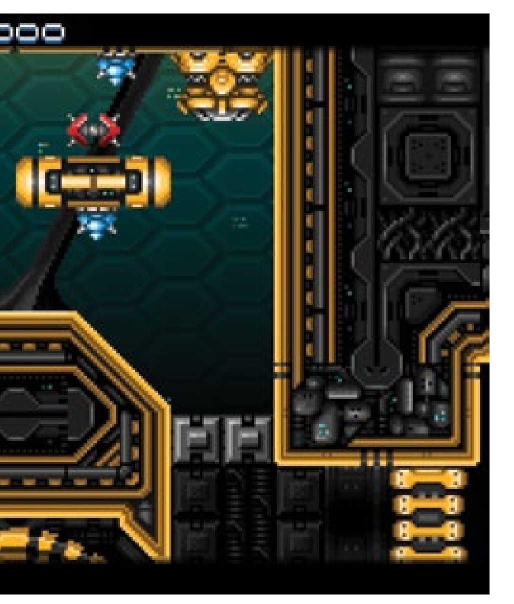
todos los grandes han hecho.

Por suerte, para la ocasión se ha implementado un sistema de créditos similar al que se pudo ver en *Maldita Castilla*: un trato faustiano que permite continuar a cambio de perder el rango y la puntuación y, probablemente, tirando por los suelos nuestras opciones de alcanzar el *final heróico especial*. El juego graba la partida al completar una misión, en una única ranura que podremos recuperar en otro momento, de modo que no nos veamos forzados a acabarnos el juego en una sola sentada. La suma de ambos sistemas hace que 'sólo' sea cuestión de tenacidad alcanzar el final del juego. Aun así, para llegar a ese punto, deberemos vender nuestras colectivas almas al diablo con una calavera sonriente por cabeza. Una y otra vez.

La inclusión de logros, múltiples caminos, secretos, rangos y el modo cooperativo, hacen de *Super Hydorah* un juego extremadamente rejugable. Más allá del propio desafío que el juego ofrece, que es en sí mismo suficiente para que los aspirantes a piloto quieran ponerse a prueba constantemente, con el ánimo de mejorar su habilidad con cada nueva nueva escaramuza; y el elemento más esencial en el talante del juego: sólo a base de repetir conseguiremos dominarlo. Nunca fue tan cierto aquello de «la práctica hace la perfección».

No obstante, éste puede llegar a conside-







"Por otro lado, comprar este juego no dejará de ser para muchos una manera de pagar esa deuda de gratitud para con el desarrollador malagueño, tras haber disfrutado tanto tiempo gratis de sus juegos"

rarse uno de sus únicos puntos negativos, pues no es un planteamiento que, por más cercano que resulte a los *shmups* clásicos, sea para todo el mundo. *Super Hydorah*, como *Hydorah* en su momento, no es para jugadores casuales. Locomalito puso toda la carne en el asador con ambas versiones de este proyecto, y espera que el jugador haga lo mismo. Aunque cabe esperar que en un mundo que ha redescubierto la magia de un juego difícil gracias a títulos como la saga *Souls*, o el más reciente y laureado *Cuphead*, *Super Hydorah* pueda reencontrar un público ávido de desafíos.

Algo que cabe señalar para los más cínicos del lugar (y yo me cuento a menudo entre ellos, aunque no esta vez), es que *Super Hydorah* no es un *remake* de *Hydorah*; no supone ningún cambio radical respecto de la versión gratuita, muy mejorada ya en su versión 1.1. ¿Es suficiente por sí solo para justificar el precio de compra? Eso probablemente dependerá de dos cuestiones: si sois amantes de los *shmups*, especialmente de los de corte clásico, no cabe duda de que se trata de una compra obligada, pues se trata de la mejor versión del juego de Locomalito —es más, probablemente a estas alturas YA habréis comprado el juego; si por contra sois jugadores casuales en este género, quizás con la versión original, gratuita, podréis rascar ese picor que asoma de cuando en cuando. Por otro lado, comprar este juego no dejará de ser para muchos una manera de pagar esa deuda de gratitud para con el desarrollador malagueño, tras haber disfrutado tanto tiempo gratis de sus juegos.

De lo que no cabe duda alguna es de que se trata de un juegazo de principio a fin, con extraordinarios valores de producción clásicos, una banda sonora que suena mejor que nunca, acción a raudales y un nivel de exigencia a la altura de la recompensa. Así que, si te gustan los *shmups* y aún no lo has catado... «Prepare to Die!».

¡Mejor en compañía!





Retrotrayéndonos al mejor *Nemesis*, podemos ahora afrontar la campaña contra los Meropticons acompañados de un segundo piloto. Doble potencia de fuego con la contrapartida de siempre: doble superficie de colisión. Es un modo tan adictivo como cabe esperar, no hay mejor forma de experimentar un *shmup* que en compañía. La gestión de la pérdida de uno de los pilotos tiene una doble vertiente: podemos recuperar al jugador caído mediante un *powerup*, o habrá que esperar a superar el nivel para encarar la siguiente misión en compañía. Cabe una tercera opción, por supuesto, la más habitual: recomenzar la misión cuando caiga el jugador que más tiempo haya sobrevivido.

Locomalito y Gryzor87

«El tipo de juego que haremos seguirá siendo el habitual de nuestro catálogo»

Aprovechamos una reunión informal antes de las fiestas navideñas para departir con Locomalito y Gryzor87 acerca de su nueva situación, con algunos de sus juegos editados en el circuito comercial. Los creativos malagueños nos hablan de su posición actual y desvelan algún plan de futuro...

MALDITA CASTILLA EX Y *SUPER HYDORAH* FUERON LOS PRIMEROS JUEGOS EN SALTAR AL MERCADO DIGITAL (¡Y FÍSICO!), PERO NO SERÁN LOS ÚLTIMOS. Locomalito y Gryzor87 encaran con ilusión y realismo un futuro que pasa por dividir sus esfuerzos entre la producción comercial y el *freeware* como hasta ahora.

¿Ha sido Abylight más editor o desarrollador en estos juegos que han pasado al circuito comercial?
Sobre todo editora. En *Super Hydorah* han contribuido con las características específicas de las plataformas, como las partidas guardadas, los logros y todo eso. Alberto también ayudó mucho con la implementación del analógico en el juego; se *picó* mucho. Con el tema de la inercia por ejemplo, Alberto cree fervientemente que si controlamos una nave en el espacio, necesita tener algo de inercia, pero no tanta como algunos juegos de hace unos años que la implementaban de forma brutal hasta hacerlos prácticamente incontrolables. En *Super Hydorah* consiguió un punto intermedio muy bueno.

¿Cómo es vuestra relación?
Lo que más nos ha gustado es que no han querido cambiar el juego, han respetado nuestro trabajo original. Hay algunas novedades que hemos implementado en el juego que fueron sugerencias suyas, como el tema de los escudos, que aparecen más a menudo, aunque a cambio hemos apretado un poco la dificultad del juego, para que no sea tampoco un paseo. Creo que el resultado final ha mejorado el conjunto.

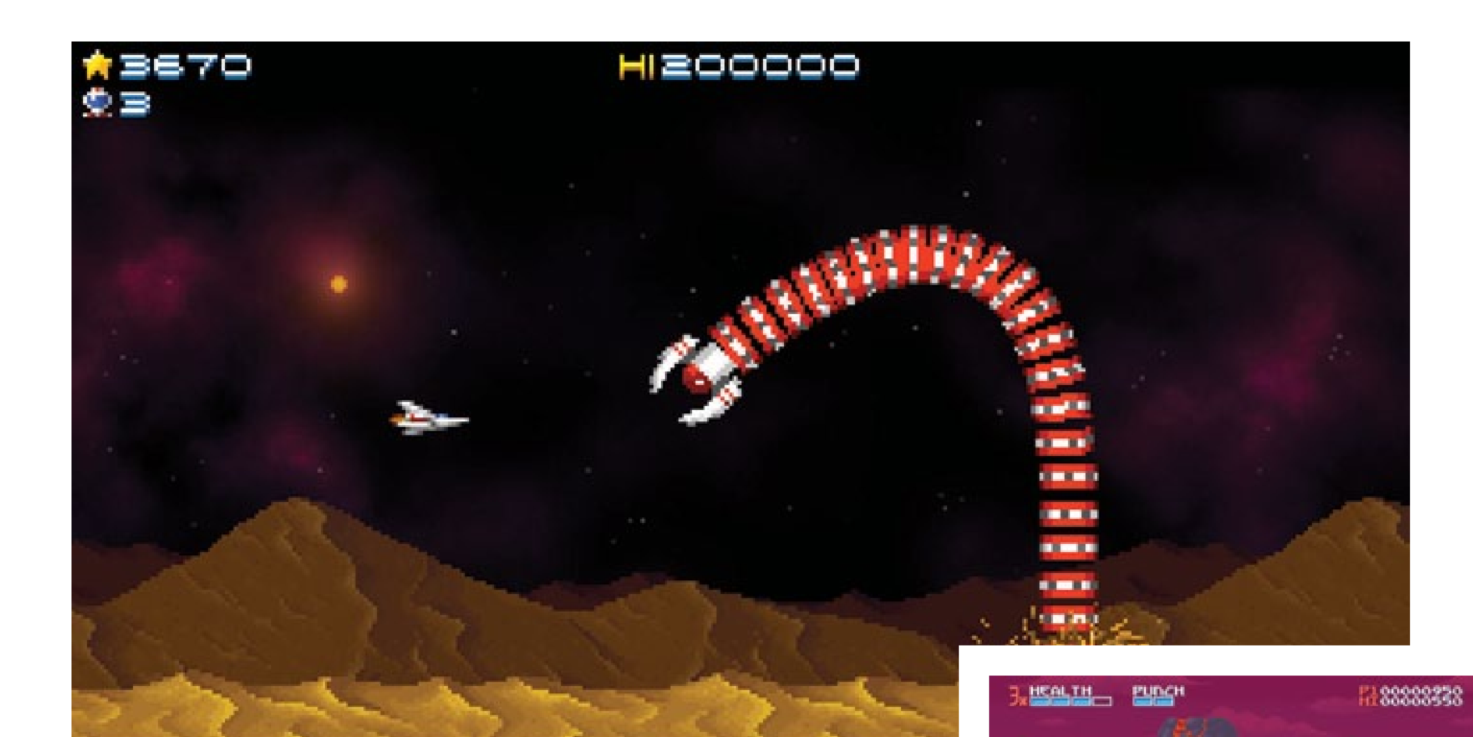
¿Cómo fue el momento en que teníais claro que entraríais en el mundo comercial con Abylight? ¿Teniais miedo de la respuesta de los fans?
No, realmente eran esos mismos seguidores los que de algún modo querían que sacáramos los juegos en otras plataformas, sobre todo en consolas. Con la publicación del *Hydorah* original muchas editoras se pusieron en contacto con nosotros para proponernos tratos pésimos que no entraban dentro de nuestra filosofía de creación de juegos, así que los abandonamos. Con el tiempo dejaron de contactar con nosotros, quizás porque ya sabían cual era nuestro rollo.

Pasados unos años volvieron a contactar muy directamente desde Japón, y ante las dudas hicimos varias consultas a conocidos. Lo uno llevó a lo otro y Eva desde Abylight se interesó en nuestro proyecto. Aunque en un principio creíamos que se echarían atrás porque nuestros juegos tienen una alta dificultad, un público muy específico, esos gráficos 2D que les caracterizan, etc., nos equivocamos, y Eva insistió en vernos.

En nuestras conversaciones iniciales, uno de los argumentos que surgieron fue el de quitar los juegos que teníamos hechos disponibles desde la web y dirigirlos a un nuevo público que seguramente no nos conocía, pero como no queríamos simplemente hacer borrón y cuenta nueva con nuestros productos, llegamos a la concusión que una solución para diferenciar las nuevas producciones sería extendiéndolas e incluyendo algunas mejoras, que justificara de alguna manera el precio.

Una vez conocimos el funcionamiento del acuerdo y las características de la publicación en plataformas digitales, decidimos seguir adelante creyendo que no iba a ser muy complicado, pero nos equivocábamos de nuevo: era más complicado de lo que creíamos, desde luego, y había que tener en cuenta un montón de variables. Hay además algunos hitos que hubieran sido imposibles de conseguir si no hubiera sido por ellos, como aparecer en el Game Pass de Microsoft.

¿Quién incorporó los nuevos contenidos que podemos encontrar en ambos juegos con respecto a las versiones originales gratuitas?
Los contenidos nuevos son nuestros. En el



momento de los errores y los testeos también trabajamos codo a codo con el equipo de Abylight.

¿Fue el momento el adecuado para publicar juegos?
El momento del mercado era antes, pero el nuestro era cuando empezamos con la relación con Abylight, ciertamente. Antes no hubiéramos podido, con todo el trabajo y lo que tenía encima en el plano personal. Imposible.

¿Qué distancia veis entre la demos de *Maldita Castilla* creada por Mike Dailly (YoYo) para PSVita y la versión final que apareció finalmente?
Hay mucha diferencia, desde luego. Eso fue una prueba de concepto para comprobar como desde Game Maker se podían exportar juegos para las plataformas de Microsoft y Sony un poco antes de que YoYo anunciara dichas funciones. Se llevaron la demos a San Francisco para mostrarlo y claro, la gente creía que iba a salir para Vita, *risas*. Pero hay mucha diferencia entre hacer un juego que simplemente 'funciona' sobre una plataforma, y hacerlo para que corra 'legalmente', soportando toda la parafernalia y logística que tienen estas plataformas. Por ejemplo, hay que gestionar toda la parte que tiene que ver con los usuarios, que creíamos por ejemplo que se encargaba directamente el sistema.

¿En que podría afectar esta nueva forma de trabajar en vuestro proceso creativo? Afectarán las ediciones comerciales a futuros lanzamientos que hagáis por la vía habitual?
Sí, hemos llegado a un punto de inflexión. Ahora no podemos pensar en que vaya a haber dos ediciones de los juegos: una comercial y otra gratuita. Habrá juegos gratuitos como hasta ahora, y habrá otros que serán comerciales. Así, *Star Guardian* será un juego comercial, lo que nos permitirá obtener (esperamos) algunos beneficios que puedan reinvertirse en algunos extras como actores de voz. En cualquier caso las formas cambian, claro. De primeras ya sabes que en un juego comercial se va a exigir más, pero el tipo de juego que vamos a hacer seguirá siendo el habitual de nuestro catálogo.



Nuevos horizontes. Parece que *Star Guardian* vuelve a estar sobre la mesa de trabajo. ¡Habrá que estar atentos!

> ***Star Guardian* será un juego comercial, lo que nos permitirá obtener (esperamos) algunos beneficios que puedan reinvertirse**



Fight'n Rage

'Fight'N Rage' apareció casi de la nada y cogió por el cuello a los fans de los 'beat-'em-up', zarandeándolos con un juego que aúna acción frenética con una inusitada profundidad jugable. Hablamos con Sebastián García, su creador...

Por Jaime



Un juego sólido. La acción es intensa y, aun con todos estos enemigos y efectos gráficos en pantalla, el *framerate* no disminuye ni un ápice.

Aunque algo desconocido en la escena independiente, lo cierto es que Sebastián García (o Sebas, como se le conoce en el mundillo), lleva ya más de 20 años haciendo juegos en una u otra tesitura, aunque *Fight'n Rage* es desde luego su proyecto más ambicioso hasta ahora.

Para empezar por el principio, ¿con qué consolas u ordenadores creciste? Qué juego fue el que supuso ese momento de claridad en el que supiste que querías crear videojuegos? Imaginamos que sería un *beat-'em-up*... *risas*.
La consola que más me ha acompañado durante mi niñez fue un clon chino del Famicom que fue muy popular en Uruguay, llamado 'Family Game'. Varios años después, mi padre consiguió un Apple IIgs, que fue mi primer ordenador, el cual utilicé para dar mis primeros pasos en programación. Desde pequeño siempre tuve fascinación por los videojuegos, no sabría exactamente cuándo comencé a fantasear con desarrollarlos, porque incluso antes de haber jugado uno, solía dibujar cosas que parecían videojuegos en mis cuadernos. Sin embargo, si hago memoria, puedo recordar que cuando era muy pequeño quedé especialmente fascinado cuando vi el juego *Vigilante* en una recreativa que tenían en un rincón de un salón donde se llevó a cabo un casamiento.

¿Cómo definirías la escena *indie* en Uruguay? ¿Hay estudios importantes que tal vez no sepamos que son de tu país, como Ironhide? He leído que en Montevideo muchos de los desarrolladores se conocen entre sí, lo que parece indicar que se trata de una comunidad pequeña y bien avenida...
La escena *indie* en Uruguay está en crecimiento y viene creciendo muy bien, dado que son muchos los que se están embarcando en este rubro con el enfoque adecuado (remangándose y trabajando duro). Respecto a la comunidad en sí... te diría que sí, son muy unidos y siempre están ahí para darse una mano.

¿Algún estudio *indie*, o desarrollador individual, que sea fuente de inspiración para ti, ya sea por sus juegos, su metodología o su filosofía general de trabajo?
Siento profunda admiración por la filosofía y el trabajo de Locomalito. Creo que muchos de sus juegos son geniales y me gusta su idea de hacer nuevos videojuegos tradicionales, en gran parte, porque yo también los echo en falta. Su diferenciación entre el concepto de 'diversión' y 'entretenimiento' es algo que comparto también. Luego,

La bella, el bruto y el feo

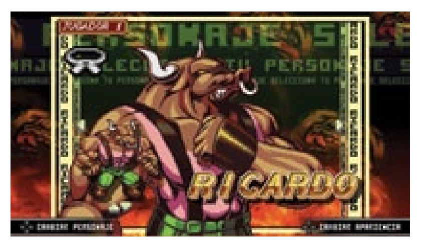
De inicio podremos seleccionar tres personajes diferentes en *Fight'n Rage*:

Gal



Con reminiscencias de nuestra querida Mai de SNK, es la personaje menos fuerte pero también posee movimientos especiales muy potentes y se recupera rápido.

Ricardo



El típico personaje lento pero muy fuerte que pega tortas de impresión. Para jugadores más avezados.

F. Norris

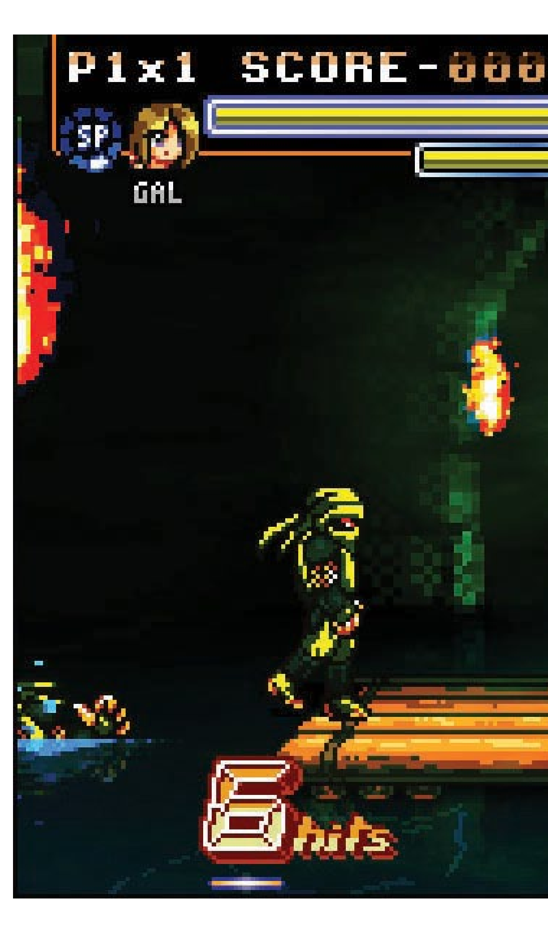


Esta especie de ninja madurito es quizás el personaje más equilibrado; perfecto para empezar a hacernos con el estilo y las mecánicas del juego.

> **"No sabría exactamente cuándo comencé a fantasear con desarrollarlos, porque incluso antes de haber jugado uno, solía dibujar cosas que parecían videojuegos en mis cuadernos"**







¡A tope de esteroides! Ricardo, el minotauro, a punto de hacer una demostración de su técnica quiropráctica. Gal, de mientras, reparte tortas a los que se la acercan.

podría mencionarte otros desarrolladores que no he seguido tan de cerca pero que me han inspirado de forma más indirecta, por ejemplo Tomoaki Sugeno (el creador de *Vanguard Princess*) que, si bien, no conozco nada de su persona, puedo ver que hizo un trabajo magnífico en su juego. Se podría decir también que siento bastante admiración por los trabajos de Jonathan Blow (jugué y terminé *The Witness* y me pareció una obra simplemente genial). También podría mencionar otros que considero extremadamente talentosos, como Konjak (creador de *Noitu Love* y *Iconoclasts*), Terry Cavanagh (creador de *Hexagon* y *VVVVVV*) o Dean Dodrill (Creador de *Dust an Elysian Tail*).

¿Qué influencia supuso en tu trabajo el descubrir un juego como *Vanguard Princess*?

Al ver ese juego subieron mis espectativas de lo que una persona era capaz de lograr... me motivó muchísimo saber que un solo artista había podido hacer todos esos gráficos de tan buena calidad... siempre que veo esas cosas, me emociono bastante y me da ese impulso que me lleva a pensar continuamente que «yo también puedo».

¿Cómo se pasa de hacer juegos pequeños y participar en *gamejams* a producir un juego tan completo y complejo como *Fight'N Rage*? ¿Cómo encaras la posibilidad de pasar nuevamente varios años dedicado a un único proyecto? ¿Has tenido tiempo de participar en *jams* y competiciones durante estos últimos 4 años, viendo que parece haber sido una parte importante de tu historia?

En realidad, yo llevo más de 20 años haciendo videojuegos. Este es mi primer 'juego grande terminado' y, básicamente, es la suma de la experiencia de incontables fracasos (yo era uno de esos desarrolladores que siempre están haciendo muchas pruebas y prototipos, pero nunca terminan nada). Creo que encararía la posibilidad de







“Llevo más de 20 años haciendo videojuegos. Este es mi primer ‘juego grande terminado’ y básicamente es la suma de la experiencia de incontables fracasos”

dedicar varios años a un único proyecto otra vez... aún así, creo que primero dedicaría un tiempo a hacer algunos proyectos pequeños, porque una vez que te concentras en un gran proyecto, se vuelve muy complicado poder hacer otra cosa.

¿Cuáles son tus *beat-’em-up* favoritos? ¿Eres de la escuela Capcom, de la escuela Technôs o de la escuela Arc System...?
Personalmente, siempre me ha parecido que el mejor *beat-’em-up* es *Streets of Rage 2*, sin embargo uno que disfruto mucho jugar es *Final Fight One* de Game Boy Advance. También he disfrutado mucho jugando *Alien vs Predator*. En sí, soy más de la escuela Capcom, por así decirlo... dado que me encanta cómo orientan sus juegos a la acción frenética y a los golpes.

***Fight’N Rage* quiere volver al *beat-’em-up* clásico, a modo de declaración de intenciones. No obstante, incorpora elementos de los *one vs one*, como *juggles* y *parries*. ¿Dónde encaja realmente el diseño de *Fight’N Rage*? ¿Te encontraste con mucho añadiendo nuevas características al juego sin encontrar freno (*feature creep*) durante esos 3 años de desarrollo?**
Fight’N Rage es una mezcla entre *beat-’em-up* tradicional y juego de lucha tradicional en cierto modo. Está principalmente inspirado en la jugabilidad y ejecución de combos de *Street Fighter Alpha 3*, pero simplificado. Aún así, toma varios elementos de otros juegos, tales como el *parry* de *Street Fighter 3*, el *land recovery* de *Last Blade 2*, el medidor de SP de *Streets of Rage 3*, los agarres en combo de *Cadillacs and Dinosaurs*, los combos con desplazamiento de Linn en A*lien vs Predator*, etc. En sí, no hubo problemas del tipo *feature creep* porque desde un principio tenía claro cuál era la dinámica de juego que quería mantener.

Habida cuenta de que el título original era *Fight Against*, planteabas la posibilidad de tener varios juegos donde los contrincantes fueran variando. ¿Mantienes esa idea? O planteado de otro modo: ¿veremos una secuela de *Fight’N Rage*, o por ahora necesitas un descanso de este juego/género?
En un principio me había planteado la idea de hacer una serie de juegos «*Fight Against*», hoy por hoy no. Sobre si tendrá secuela *Fight’N Rage*, no sabría decirte, en esto momento aún no sé cuál será mi siguiente juego. Lo que sí puedo asegurar es que mi plan es hacer unas mejoras y agregados en *Fight’N Rage* antes de comenzar otro proyecto.

¡El diseño de la jugabilidad de *Fight’N Rage*, algunos de cuyos secretos fuiste compartiendo en tu blog, es técnicamente impresionante. ¿Diseccionas de esa forma todos los juegos a los que juegas, o sólo los *beat’em up*? ¿Cuál fue el proceso de equilibrado de la jugabilidad en un juego tan complejo como éste? ¿Llegó un punto en el que dijiste «la jugabilidad es demasiado compleja, tengo que bajar el listón»? ¿Puedes compartir algún secreto sobre la jugabilidad de los personajes que como desarrollador sólo tú conozcas?
Usualmente analizo mucho los juegos que me gustan, no solo *beat’em ups*. Para equilibrar este juego lo que hacía era jugarlo mucho... siendo sincero, mi intención era





crear un juego para jugarlo yo... es esa mi forma de hacer juegos... en cierto modo, quiero jugar a un juego que no existe, y me pongo a programar una experiencia que se acerque lo más posible a eso. Luego, eso te lleva a que calibres todo con mucho cuidado, tratando de que la mejor forma de jugar el juego, sea a su vez la que se vea y se sienta mejor. Fue escencial para eso calibrar todo de forma tal que sean las distintas situaciones las que obliguen indirectamente al jugador a usar todo el potencial de cada personaje. Esta experiencia solo se puede calibrar jugando al juego. Por lo que he podido comprobar... la teoría siempre se 'queda corta', porque a veces un pequeño ajuste en una caja de colisión, puede romper y desequilibrar toda la experiencia —y eso solo se aprecia jugando.

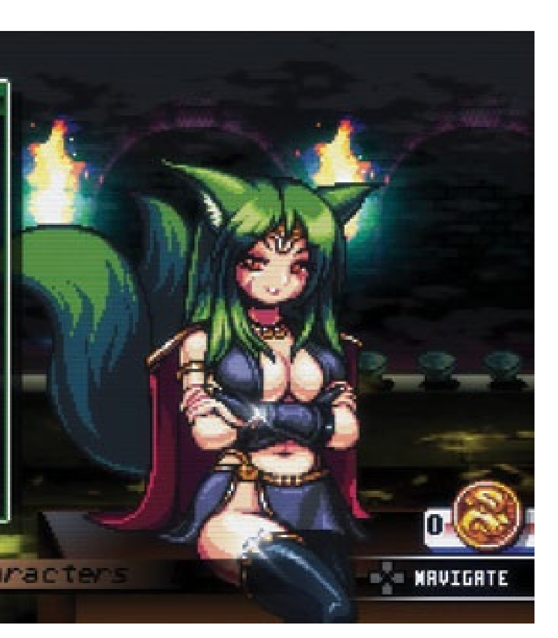
Con *Fight'N Rage* a la venta, ¿ha cambiado tu estatus profesional? ¿Podrías vivir de las ventas del juego? Y, en caso de ser así, ¿te planteas una carrera estrictamente dentro del mundo del desarrollo de videojuegos, o del mismo modo que Locomalito, prefieres que sea una faceta separada de tu vida? ¿Se ha aproximado a ti algún editor importante para hacerse con tu juego?
Para ser honestos... de momento, hubiese tenido más estabilidad económica si hubiese trabajado en empresas de software tradicionales... pero no me quejo. Prefiero tener un sueldo humilde y poder trabajar en mis propios proyectos a ganar mucho dinero trabajando en proyectos que no me gustan. Mi idea es seguir trabajando en mis juegos a tiempo completo... pero aún queda por ver si es viable o no. Para ser un juego sin ningún tipo de publicidad, le ha ido bastante bien y los comentarios son magníficos. Espero que las cosas salgan bien, porque realmente me quiero dedicar de lleno a esto... pero eso es algo que solo el tiempo lo dirá.

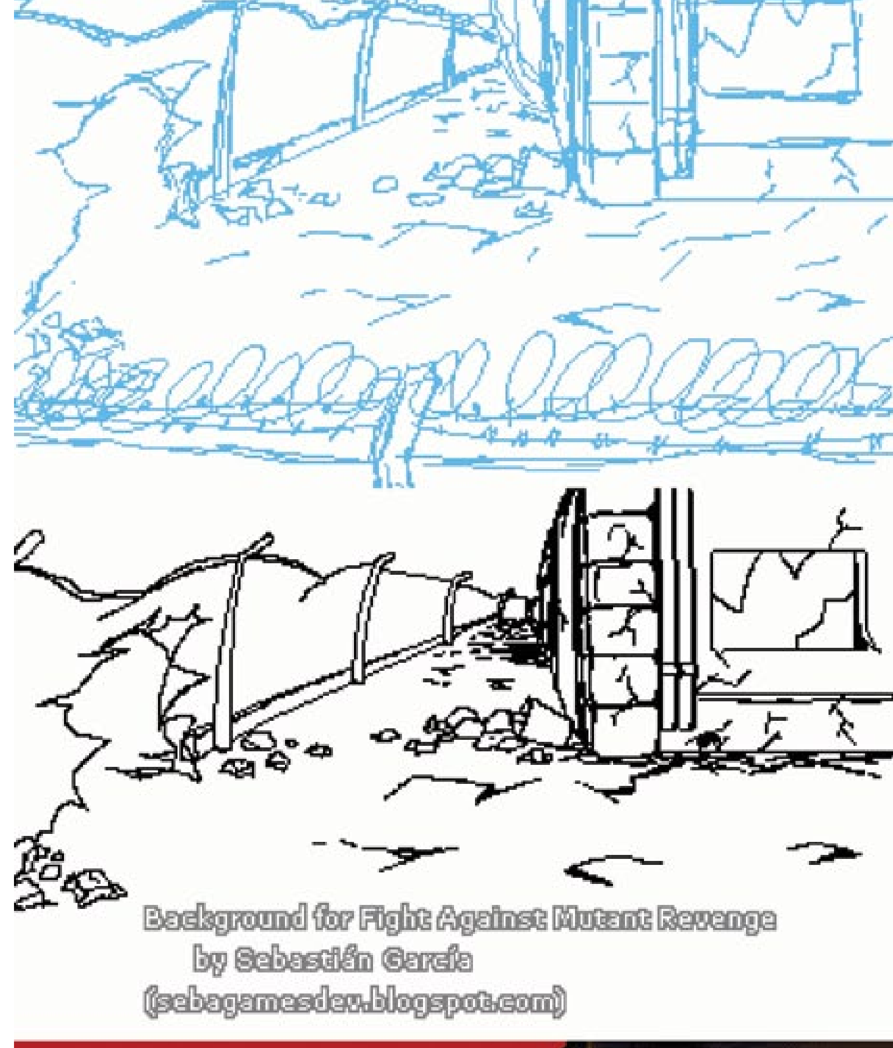
> **“Mi intención era crear un juego para jugarlo yo... es ésa mi forma de hacer juegos... en cierto modo, quiero jugar a un juego que no existe, y me pongo a programar una experiencia que se acerque lo más posible a eso”**

¿Te está dando mucho trabajo a nivel de mantenimiento? Aun cuando el juego tiene montones de contenidos desbloqueables, ¿habrá algún tipo de DLC o descargable con nuevas opciones, niveles, enemigos...?
El mantenimiento en sí no fue complicado... el juego solo tuvo un fallo que bloqueaba el juego en un caso concreto, y lo pude reparar apenas fue notificado la primer semana. Respecto a los DLC, definitivamente no tengo planes de poner descargables en el juego, en cambio, sí tengo planes de hacer algunas actualizaciones con nuevos contenidos.

La calidad de tu *pixel art* es extraordinaria. ¿Tienes bagaje en arte clásico?
¡Gracias! Durante años practiqué dibujo por mi cuenta, y de adolescente asistí a algunos cursos intensivos de dibujo porque quería aprender a dibujar manga. Recuerdo cuando asistí a mi primer curso intensivo de dibujo, que le mostré al profesor un dibujo de Ryu de *Street Fighter Alpha* y le dije: «Quiero aprender a hacer esto»... Recuerdo que me respondió: «Ah... así que vos querés trabajar, ¿eh?», y me enseñó a hacer bases de los dibujos para usar como referencia.

Gráficamente, ¿cuáles han sido tus principales influencias para *Fight'N Rage*? Los personajes, con ese colorista aspecto SD, parecen sacados de los *Double Dragon* de NES, pero los fondos recuerdan a juegos como *Batman Returns* de SNES.
Mi principal inspiración en el estilo de *pixel-art* son los juegos de Capcom, me gusta mucho como hacían *pixel-art* en Super Nintendo, pero el estilo en sí, está muy inspirado en *Mighty Final Fight* de NES... básicamente porque me encantan los personajes *chibis* en videojuegos... es como que pueden ser expresivos y no ocupar mucho espacio en





Proceso de creación. Sebas confiesa en su propio blog que «no estoy muy especializado en la creación de fondos interesantes», y que inclusó utilizó *collages* de imágenes reales para sus primeras pruebas, pero finalmente ha encontrado su propio estilo a partir de bocetos y el resultado es más que notable.

la pantalla al mismo tiempo. Respecto a los fondos, hice lo que pude, pero siempre soñé con poder hacer fondos como los que hacía Capcom.

Es obvio que sientes predilección por las mozas de curvas imponentes y aspecto 'anime'. En los políticamente correctos tiempos que corren, y especialmente ahora que estás en el candelero gracias a *Fight'N Rage*, un juego que incorpora a la voluptuosa Gal y sus 'avanzadas físicas', o las clásicas *dominatrix* como enemigas, ¿has notado recelo por ello, o has recibido ataques al respecto? ¿Es machista la sexualización percibida en la imagen de la mujer en el sector del videojuego? ¿Hay un contrapunto real de hombres hipermasculinizados en el sector, para deleite de las jugonas?

Prácticamente no he recibido ataques, pero sí alguna que otra crítica al respecto... sin embargo esos detalles son algo que ha muchísima gente le ha gustado e incluso lo han agradecido también. Mira, a mí personalmente me gusta mucho cuando los videojuegos de acción tienen algo de *fanservice*, y créeme, este tipo de cosas NO son exclusivas para el público masculino (hoy







> **“Mi intención era crear un juego para jugarlo yo... es ésa mi forma de hacer juegos... en cierto modo, quiero jugar a un juego que no existe, y me pongo a programar una experiencia que se acerque lo más posible a eso”**

por hoy, este punto debería estar más que claro). Creo que es importante señalar que una cosa es el machismo y otra el *fanservice*, realmente, no veo nada malo en apreciar el atractivo de un cuerpo exhuberante (ya sea masculino o femenino), ahora bien... si tú piensas que un personaje o una persona es más “simple” solo por el hecho de tener un cuerpo determinado... tal vez deberías replantearte algunas cosas.

Respecto al *fanservice* de hombres hipermasculinizados, efectivamente los hay, y de todos los tipos y colores, desde los cuerpos imponentes que suelen tener los hombres en juegos de acción, hasta los extremadamente esbeltos y detallados diseños en los famosos juegos *otome*.

¿En qué momento entra Gonzalo Varela en escena? Ya por el 2015 tenías algunos temas listos para el juego, de un sonido muy cercano al de Yuzo Koshiro en *Streets of Rage*, pero en la página de Facebook de Gonzalo se indica que lleva trabajando en el juego desde 2015. ¿Qué motivó el cambio siendo, además, la única otra persona que ha participado en el desarrollo del juego? ¿Hiciste un ‘esfuerzo’ por mantener esta colaboración en secreto? ¿Qué te hizo decidirte a colaborar con Gonzalo, específicamente? Echando un vistazo a su perfil y trabajos previos, parece que se dedicó mucho a sonidos electroacústicos, arreglos corales y música para obras de teatro; nada parecía indicar que tuviera esa vena ‘metalera’ en su cuerpo :)

En un principio yo quería hacer la música de mi juego, pero viendo que mi nivel musical no estaba a la altura del resto, le pregunté a Gonzalo si le interesaba hacer la música para este también... ¿por qué digo «también»?... bueno, resulta que Gonzalo había estado haciendo la música para otro juego anterior en el que yo estaba trabajando... un juego que nunca vió la luz llamado *Dreamnesia* (como resultado él lanzó su disco *Dreamnesia* gratuitamente en bandcamp, conteniendo todas las músicas que él habia creado orientadas a ese videojuego).

La historia con Gonzalo Varela comenzó en una lista de correo de desarrolladores en la que alguien comentó que tenía un amigo que era músico. Yo estaba buscando a alguien que hiciera *chiptunes* para mi juego (*Dreamnessia*), y al pasarme por el porfolio de Gonzalo, vi que tenía músicas que distaban mucho de lo que yo estaba buscando, pero se podía percibir que había talento. Así que decidí contactar con él, para ver si le interesaba probar músicas *chiptunes* orientadas a mi juego y, para mi sorpresa, accedió.

Sin embargo, la verdadera sorpresa vino después al ver que no solo podía hacer *chiptunes* de calidad, si no que superaban en calidad a las referencias que yo le mandaba.

Con el paso del tiempo, cancelé el proyecto (*Dreamnessia* era un perfecto ejemplo de *feature creep*) y aprendí una lección muy importante sobre cómo trabajar en un videojuego y comprender mis limitaciones... algo que pude poner en práctica con *Fight’N Rage*, para poder terminarlo más adelante. Por suerte para mí, Gonzalo confió en mí una vez más y accedió a hacer las músicas para *Fight’N Rage*, ¡esta vez, con un proyecto que llegó a buen puerto!

¿Te ha sorprendido la respuesta de la comunidad? Ligando con la pregunta sobre la comunicación durante un desarrollo largo, ¿en ningún momento sospechaste que había tantos fans de los *beat-’em-up* ahí fuera, soñando como tú con un juego como *Fight’N Rage*?

Sí, me ha soprendido muchísimo. Me imaginaba una respuesta totalmente distinta. Me sopréndí muchísimo al ver que apenas en los



primeros días el juego literalmente se llenaba de comentarios positivos, me llegaban un motón de correos electrónicos todos los días de gente felicitándome, *youtubers* que querían hacer videos de mi juego, gente que hacía notas en portales, la comunidad de Steam también se movía muchísimo; las discusiones de Steam, gente compartiendo trucos y descubriendo poco a poco varios detalles del juego, *speedrunners* intentando superar sus tiempos... ¡Incluso los chicos de Arcade Vintage hicieron un arcade del juego que expusieron en RetroBarcelona! Realmente, es un sueño hecho realidad.

Eso me emocionó muchísimo y fue un golpe de estrés bastante grande también... recuerdo que no podía descansar de tanto *feedback*. Básicamente yo estaba acostumbrado a revisar las redes sociales a menudo, y llegó un punto que tenía que evitarlo, porque cada vez que lo hacía era una avalancha... eso fue algo totalmente nuevo para mí, y gracias a eso he conocido a muchísima gente muy agradable también.

Si *Fight'N Rage* es el juego que soñaste hacer durante, probablemente, toda tu carrera como diseñador de videojuegos, y tiene todo lo que tú querías... ¿qué es lo siguiente para Sebastián García? ¿Has cerrado una etapa, o tienes que replantearte tu carrera?
Hay muchas cosas que siempre he soñado hacer, un buen *beat'em up* era solo una de ellas, pero hay más, ¡muchas más! Y pienso seguir intentándolo.

¿Veremos conversiones de *Fight'N Rage* para otras plataformas? Específicamente, y con la respuesta que has tenido por parte de la comunidad, ¿habrá conversiones para consolas? Este juego luciría increíble en una pantalla de grandes dimensiones. ¿Supone el haber trabajado con tu propio *framework* un obstáculo demasiado difícil de salvar para plantear conversiones?
Me encantaría poder hacer conversiones a consola. Las ganas de hacerlo están ahí, vamos a ver qué pasa. Teóricamente no sería un problema demasiado grave debido a que mi *framework* es abstracto y se podría implementar en otras plataformas, en teoría. Habrá que ver llegado el momento, qué tan complicado puede ser.

¿Dónde quieres repartir tortas hoy?

Juegos del género 'reparte-tortas' ha habido muchos a lo largo de la historia de los videojuegos. En RetroManiac hemos elegido cuatro títulos a los que ahora mismo nos echaríamos unas partidas sin dudarlo...



Turtles in Time

El juego de Konami es una sucesión perfecta de tortazos mutantes, variedad de fases, movimientos y respeto por los personajes y el universo creado en series de televisión y tebeos. La conversión para SNES se convirtió en un éxito inmediato, y las partidas con dos jugadores fueron épicas. En Mega Drive el resultado con *Hyperstone* fue algo irregular pero disfrutable.



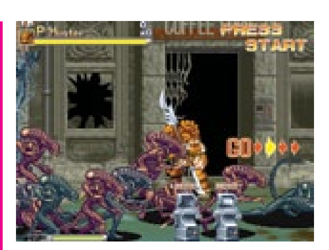
Streets of Rage 2

Con Sega lanzada al estrellato era difícil que la secuela de este juego de barrio dirigido a competir con la todopoderosa Capcom y su *Final Fight* no resultase en un éxito. Gráficos y músicas maravillosas se dan la mano en una experiencia jugable genial que suele disputarse el trono del favorito en las discusiones de los aficionados más acérrimos del género.



Ninja Warriors

Este *remake* para Super Nintendo supera al original arcade. Natsume consigue crear un *beat-'em-up* con algunas novedades manteniendo sus gráficos marca de la casa y la jugabilidad que suele caracterizar a este pequeño estudio japonés. Manejando unos *ciborgs*, pronto os veréis envueltos en una genial ensalada de tortas metálicas y mutantes.



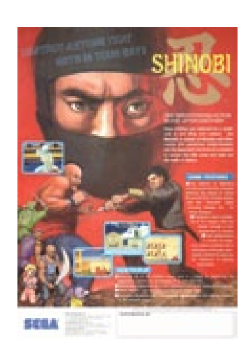
Aliens vs. Predator

No podía faltar un juego de Capcom en la lista. Y es que aunque en su catálogo a docenas de buenos representantes del género, nos quedamos con la trepidante acción de esta placa que no llegó a convertirse a otro formato. La cantidad de enemigos simultáneos en pantalla, gráficos, música y atmósfera siguen haciendo de este título un éxito.

Shinobi



En los años 80 las películas sobre ninjas proliferaron como setas. Esto dio lugar a la histeria por este tipo de cine, y que muchos chavales se apuntaran a clases de artes marciales para emular aquellos movimientos tan técnicos y sofisticados. La industria del videojuego no vivió ajena a toda aquella cultura oriental que floreció con tanta rapidez y surgieron títulos que se basaban es estos nuevos gustos.



SISTEMA: Arcade
AÑO: 1987
GÉNERO: Arcade
PROGRAMACIÓN: Sega
PUNTUACIÓN: *****

Los salones recreativos eran un hervidero de chavalería y, entre tanto videojuego Sega siempre se disputaban el trono entre otras grandes como Capcom, Namco o Konami, las compañías más importantes del sector en los años 80. En un momento tan especial, cuando los títulos más importantes se estaban convirtiendo en un entretenimiento de mimbres bastante elaborados, surgió un videojuego que marcó a toda una generación: *Shinobi*.

Un videojuego que se salía de la norma, muy influenciado por otro de aspecto similar (*Rolling Thunder*, Namco, 1986), aunque contaba con un sistema más fluido y con más opciones que lo hacían todavía más atractivo. *Shinobi* apareció en noviembre de 1987 en Japón, y más tarde desembarcaría en USA y Europa, en febrero de 1988, suponiendo todo un revuelo para los jugadores de por aquel entonces. Ver cómo se movía Joe Musashi era toda una delicia. Como todo buen videojuego de acción de *scroll* lateral, nuestro cometido era avanzar hacia la derecha eliminando a todo enemigo que saliese al paso lanzando *shurikens* como si no hubiera un mañana. Adicionalmente también se podían usar otras armas, como el *ninjatô*, las balas especiales o la magia *ninja* que arrasaba con todo lo que hubiera en pantalla.

Muy interesante era esa forma de desplazarse en varios niveles, por la que había que combinar el movimiento de arriba o abajo con el salto. De este modo, se accedía a plataformas más elevadas o lugares que de otro modo no se podrían alcanzar. No hay que olvidar que para poder completar cada una de las misiones era necesario ir salvando a una serie de niños que habían sido raptados por la organización criminal Zeed. En el caso de que, por despiste o por no haber encontrado a alguno de los cautivos, no pudiéramos traspasar la puerta que nos daba acceso al siguiente nivel, teníamos que dar media vuelta y buscarlo; solo de esta manera daríamos por concluido cada tramo de juego. Para hacer aún más complicadas las fases de este *Shinobi*, también se implementó un reloj con una cuenta atrás, por lo que la dificultad aumentaba.

Los diseñadores implementaron una fase bonus entre misiones, donde el protagonista lanzaba sus *shurikens* contra hordas de *ninjas* enfurecidos. Lograr concluir con éxito estos bonus suponía estar más cerca de conseguir una vida extra.

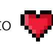
El elenco de enemigos de este excepcional arcade era uno de los grandes atractivos del título, ya que teníamos desde esbirros de seguridad hasta *ninjas* (verdes, rojos y azules o muertos vivientes), pasando por enormes moles orientales con coleta empleando sus afilados sables-bumerán, tiradores de cohetes con bazuca, y hasta buzos emergiendo del agua. También hay que contar con los jefes de final de fase. Eran todos diferentes y requerían de ciertas artimañas para acabar con ellos, por lo que teníamos que emplearnos a fondo para propinarles los golpes en los lugares exactos. La dificultad iba en progresión, por lo que aumentaba según avanzábamos en el juego al encararnos con esos engendros del mal.

El juego disponía de un total de cinco niveles, y cada uno contaba con dos, tres o cuatro subniveles que recorrer; y la verdad es que, aunque no eran demasiado largos, algún escollo encontrábamos de vez en cuando que nos impedía llegar más allá. Era un juego que en ocasiones podía frustrar, pero con tesón se solventaban aquellos obstáculos más complicados.

En cuanto al apartado técnico, hay que reseñar que lo que más destacaba del conjunto era la suavidad con la que se movía el personaje principal, todo un dechado de saltos, ataques y movimientos marciales en toda regla. La velocidad también era otro factor a tener en cuenta, y daba gusto ver el ritmo que se imprimía a la acción en cada nuevo tramo de escenario que se recorría.

El apartado gráfico tampoco estaba nada mal, y llamaba la atención por el buen gusto de la paleta que se utilizaba y una ambientación que, aunque sencilla, nos trasladaba a unos escenarios con detalles muy bien escogidos, y que hoy son la seña de identidad de este mítico videojuego. He de confesar que me imponían bastante respeto aquellos enormes guerreros *ninja* que aparecían lanzando bolas de fuego al finalizar algunos niveles. Sus cascos, y aquellos cuerpos de más altura que el protagonista, representaban una llamada a la cautela.

Shinobi supuso un antes y un después en los juegos arcade de salón. Fue uno de los precursores de toda una oleada de títulos que portaban como reclamo las plataformas, la lucha con armas y el mundo de las artes marciales. Se ha convertido en un gran clásico de todos los tiempos, aquel que todos tenemos en mente cada vez que recurrimos a los emuladores de recreativas.

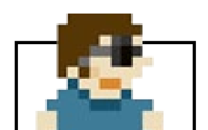
Por: Sebastián Tito 



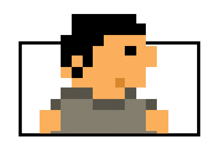

100000
LOADING
de los
lectores



Aunque descubrí RetroManiac desde el principio en aquel mítico número cero, no fue tras la publicación en papel del número 6 cuando me dije que yo tenía que formar parte de aquello. El número 7 ya se estaba gestando, era finales de 2011 y desde entonces he participado en cada número de la misma, siendo incluso promotor de algunas ideas dentro de la misma. No digo esto para darme importancia, sino para destacar lo importante que ha sido RetroManiac para mí dentro de estos más de seis años que llevo en la redacción. Pero la vida manda, RetroManiac se ha vuelto un monstruo enorme y debe cambiar para poder seguir. Y, eso seguro, yo seguiré con ella.



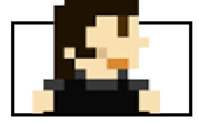
«Todo lo que tiene un principio, tiene un final», con esta frase sacada de una de mis sagas cinematográficas preferidas, me gustaría cerrar este paréntesis dentro de RetroManiac. Punto y aparte, ya que RetroManiac, o al menos la revista tal y como la conocemos hasta ahora, va a evolucionar hacia conceptos diferentes, y es que la vida misma es un constante cambio. Pero que nos quiten lo bailado, amigos, y es que solo puedo tener palabras de agradecimiento con David, por darme la oportunidad de aportar mi pequeño granito de arena, a los compañeros de redacción y a vosotros lectores que con cada muestra de interés habéis llenado mi corazón de felicidad, ¡gracias de verdad a tod@s! RetroManiac, la revista que me ha permitido cumplir sueños como el de escribir sobre *Dragon Ball* e incluso tener nuestro propio podcast tendrá un *reboot*, así que solo espero encontraros a todos en la siguiente versión de Matrix, espero que sea pronto. Un abrazo



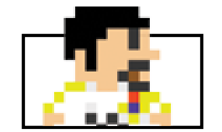
En 2010 un compañero de trabajo me empieza a hablar de una idea. Al chaval se le soltó la boquita a un ritmo que yo no alcanzaba a seguir; empezó a hablarme de un proyecto, de una revista, de cosas retros, de videojuegos, de *indie*, de recreativas, de muchas cosas que me recordaban a bollicaos, a bonis, a panteras rosas... ¡Uf! Me volvió loco. Llegó aquel julio que sacamos el #0 y no me vine arriba, fue lo siguiente. Llegaron más números y reconocimientos hasta que, como todo en la vida, la vida personal y profesional cambia; ya no podía hacerme responsable de cosas, por pocas que fueran, y parte de mi se descolgó de este monstruo en cuerpo presente aunque no de espíritu. No era capaz de despegarme del todo del proyecto, y ahora que en parte se termina, me cuesta mucho creérmelo. Me quedo con el hecho de haber vivido esta experiencia desde dentro, con haber conocido a su creador y al resto del equipo, y agradecer como si no hubiera un mañana a los lectores, a los que fueron mis compis, y a todos aquellos que conocí en el camino, por esos buenos momentos hablando de lo retro y lo divino. Gracias David y gracias RetroManiac. Hasta pronto ;-)



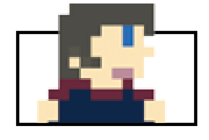
Conocí RetroManiac desde su número 0, pero no entré a formar parte del equipo hasta el número 6. Os podéis hacer una idea de lo que es formar parte de tal proyecto, y ver tus palabras publicadas en papel: ¡un sueño hecho realidad! —gracias, David. He acompañado al proyecto desde ese número, participando en cada uno de ellos con mis pequeñas pinceladas, aunque es cierto que la revista cada vez se estaba haciendo más y más grande, siendo prácticamente ingobernable de esta forma. Este último número va ser el colofón final, casi una oda al juego clásico y el neoretro que tanto nos gusta destacar, en el número más grande y más extenso que hemos creado. Esto no es una despedida completa, la web seguirá en pie, y quizás en un futuro la revista vuelva. Lo que estoy seguro es que estoy muy orgulloso de formar parte de este proyecto.¡Qué disfrutéis de los videojuegos y de RetroManiac!



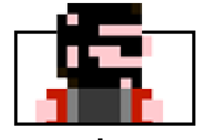
Tras estos tres años, en los que he tenido la suerte de formar parte de uno de los proyectos más interesantes surgidos al calor de la escena *indie* y retro, son muchos los buenos recuerdos que me llevo para sobrellevar esta travesía en el desierto en la que me hallo inmerso. Ha sido un auténtico privilegio compartir grandes momentos con unos magníficos compañeros, pero mucho más satisfactorio ha sido coincidir con muchos de vosotros, lectores, en los diferentes eventos que he tenido el honor de cubrir para esta publicación. Gracias, de corazón, por vuestra amistad y vuestro cariño.



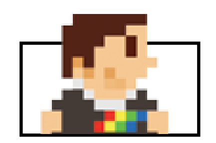
Todo en la vida comienza por una primera letra y concluye con un punto final. RetroManiac no podía ser una excepción. Todos los que formaron parte de la revista a través de su vida, ya fuera con un puñado de frases volcadas en sentimientos, o con una colección de sentimientos desordenados en forma de frases formales, aportaron su grano de arena hasta llegar a formar un desierto que, de tan vasto y extenso, tomó vida propia. Un desierto que llegó a estar poblado de personas —desafiando a su propio significado— que agradecieron y saborearon todo el esfuerzo de los que fueron construyéndolo. Hoy, años después, el desierto hará honor a su nombre pero el recuerdo de sus frases y sentimientos perdurará entre todos los amantes del videojuego clásico que se perdieron alguna vez por él.



Poco esperaba, en aquel lejano número 1, que tuviese que verme escribiendo una despedida. Hace ya muchos años que, animado tras leer aquel número 0, me ofrecí a David poniendo mi teclado a su servicio. Y David, con el que apenas compartía líneas en un foro, no solo me abrió las puertas, sino que me permitió ponerme a la cabeza de uno de los artículos de aquel primer número. Escogí el ZX Spectrum, precisamente porque tenía lagunas sobre él y quería investigar, resolver todas aquellas dudas que tenía como aficionado y me hubiese gustado ver resueltas en una revista. Escribía a mi "yo" lector. Y con esa misma mentalidad he escrito siempre, pensando en qué me gustaría leer a mi. Por el camino quedan artículos escritos con entusiasmo y cariño, solo o acompañado, eventos, la aventura de imprimir la revista en papel o tener una sección propia, 'Haciendo el Indi', con mi compañero y amigo Pepe Luna, en el RetroPulpodcast. Por todo ello, solo puedo estar agradecido a todos los que me han permitido estar aquí, a todos los que me han acompañado, y, por supuesto, a vosotros, los lectores. Gracias, y "hasta luego".



No me gusta decir adiós. Todavía recuerdo aquel número 217 de Microhobby y se me eriza la piel. Jamás pensé que me encontraría algún día en una situación similar, teniendo que despedirme de una revista que adoro y en la que he tenido la fortuna de colaborar. La vida tiene estas cosas, nada es para siempre. La estresante vida, obligaciones y proyectos personales nos alejan de aquellos hobbies que nos llenan. Tarde o temprano se hace necesario parar y ver el horizonte. No me gusta decir adiós, así que esto no es una despedida, sino un hasta pronto. Seguro que acabaremos reencontrándonos. Y si no, siempre nos quedará nuestro lugar favorito: los antiguos mundos de fantasía que disfrutamos en 8 y 16 bits. Ahí os espero.



Ha sido breve pero intenso. Llegué a la tripulación de RetroManiac cuando, sin saberlo, el barco estaba a punto de llegar a puerto, hará un año y pico. Pero aun así ha sido un viaje edificante. Aunque tengo cierta tristeza por no haberme atrevido a dar el paso antes, al menos he podido poner mi granito de arena para compensar tantos años como lector disfrutando de sus contenidos. Siempre estaré agradecido al equipo de que me diesen la oportunidad de formar parte de esta aventura. Ahora toca buscar nuevos retos, que seguro serán igual de gratificantes. ¡Gracias por todo, RetroManiac!